TAM 196 SAYFA! SEVDİĞİNİZ BÖLÜMLER YENİLENDİ, YENİ BÖLÜMLER EKLENDİ!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Kasım 2010/11 I 6.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 37 I ISSN: 1307-8933



DEV FIFA 11 VE FALLOUT NEW VEGAS POSTERİ!

Gerçek Fallout, nihayet!

Fallout NEW VEGAS

ve diğer incelemeler

- Medal of Honor
- Castlevania: Lords of Shadow
- FIFA 11
- Enslaved
- Arcania: Gothic 4
- Darksiders
- Naruto Shippuuden
- Final Fantasy XIV

KIBRIS FİYATI: 8.00 TL (KDV DAHİL)




25.11.2010
Wii™
© DISNEY. NINTENDO Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



Editörün Günlüğü

Sevgili Okur,

Oyun dünyası ve teknolojileri, dünyadaki başka hiçbir teknolojik alanla karşılaştırılamayacak bir hızla gelişiyor. Beş yıl öncesinin ürünlerine burun kıvırırken, 10 yıl öncesini hatırlamakta bile zorlanıyoruz artık. Artan ve değişen sadece işlemci güçleri ve piksel sayıları değil, kontrol aracı olmadan oyun oynamak (Kinect), akla gelmedik yeni oyun platformlarının yükselişi (Facebook, iPhone) ve yakın zamanda yerel bir sabit disk bulundurmamıza gerek bırakmayacak bir hızla artan geniş bant internet hızları alışmamız gereken yeni oyun sahalarını belirliyor.

Bu yeniliklerden hayatımızın orta yerine düşen en önemli ve en güzel gelişme dijital oyun alma olanağı. Ben dahil herkes kutulu oyun sahibi olmayı sever, kim sevmez? Ama bir geçiş dönemindeyiz; oyunların fiziksel bir üründen bir hizmete dönüşmesine alışma sürecindeyiz. Oyunları çıktığı günden önce indirip (tabii ki kanuni olarak), çıktığı anda oynamaya başlamak, yama peşinde koşmadan her şeyin otomatik yapılması işimizi çok rahatlatıyor.

TTNET Oyun da Türkiye'de bu alanda ilk ve tek olmayı başaran büyük bir hizmet. Ve TTNET Oyun 3. yaşımız şerefine sizlere 5 muhteşem oyunu indirip oynama hakkı veriyor. Tek yapmanız gereken www.ttnetoyun.com.tr 'ye girip aşağıda verdiğimiz kodu ve aktivasyon numarasını girmek. Bu oyunlara erişiminiz 31 Aralık 2010'a kadar sınırsız olacak, bakalım hepsini birden bitirebilecek misiniz?

***

Hey hey hey! N'aber oyungezer? Ne garip, başta sadece bir sayfaydı bu Oyungezer, sonra dergi oldu, şimdi "oyungezer" diyebildiğimiz insanlar var. Bazen güzel bir dünyaya inanasım geliyor. Bu sayı, bu ay, bu yıl, bu üç, bu her şey... İyi ki varmış. Rüya mıymış neymiş hepsi, hayrolsunmuş.

Sinan & *Serpil*



ÜÇ ADIMDA BEŞ OYUN: E–PIN'İ NASIL KULLANACAKSINIZ?

1- Öncelikle TTNET OYUN'a üye oluyorsunuz. E-posta adresinizle veya ADSL numaranızla, ücretsiz olarak üye olabilirsiniz.
2- Üye olduktan (üyeliğiniz onaylıktan) sonra ana sayfanın en yukarısında gördüğünüz **E-PIN Aktivasyonu** linkine tıklıyorsunuz.
3- Karşınıza çıkan **E-PIN Seri No:** kısmına, hemen yukarıda gördüğünüz 16 hanelik E-PIN'i aynen yazıyorsunuz. **E-PIN Şifre** kısmına da 16 hanelik E-PIN'in altındaki sayıyı eksiksiz giriyor ve *Uygula* tuşuna basarak hediye ettiğimiz beş oyuna, anında sahip olma hakkını kazanıyorsunuz.

360drc

PC İNCELEME

KONSOL İNCELEME

LOG-IN

ORGANİZE SANAYİ

144 Sapphire RADEON HD 5670
Yeni pasif soğutuculu 5670'imizle tanışın. Buralarda sık sık karşınıza çıkacak kendisi.

148 GEÇİCİ İŞÇİ
Bareti takma sırası Eren'de. Kendisi Organize Sanayi'ye girdiğinden beri çok demli çay içmeye başladı, garip şeyler bunlar.

149 TEST ALANI: MONİTÖRLER
Ofisin her tarafından dev monitörler fışkırıyor. Büyük birader bizi izlerken Kaan ve Mert test işlerine gömülmüş durumda.

158 PAZAR YERİ
Altı aydır "değiştik, değişiyoruz" diye konuşan sanayicilerimiz nihayet o büyük hamleyi yaptı. Pazar Yeri yenilendi.



EKRAN DIŞI

169 İÇİMİZDEKİLER DIŞIMIZDAKİLER
Bu sayfa hiç bu kadar bilimsel olmamıştı. Oyungezer'in mini Bilim-Teknik eki.

170 DOSYA: KÖTÜ KARAKTERLER
Kötü tarafta kurabiye varmış dediler, hemen koştuk. Sinemanın, şiirlerin, şarkıların, romanların anti kahramanlarını yazdık.

172 SÖYLEŞİ: FIRAT BUDACI
Uykusuz'un yazarlarından Fırat Budacı'yı "Kaç Yıldı Oldu" yazılarıyla seviyorduk, tanışınca daha da sevdik.

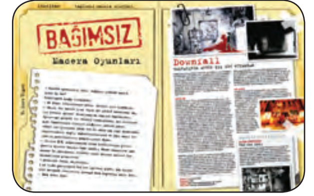
174 SHURIKUROODO
İpekyolu anlamına gelen Shurikuroodo kelimesini her ay (ve yine) yanlış yazdığımızı biliyor muydunuz?



bakmadan geçmeyin



42 42. SAYFA
Oradaydık ve şimdi buradayız. Douglas Adams'a (ve Tolkien'e) saygılarımızla.



96 BAĞIMSIZ MACERA OYUNLARI
Bemre hızını alamadı, tek tek incelemek yerine hepsini bir dosyaya topladı.



157 USTANIN TAVSİYESİ
Kaan Usta, sisteminize teşhis koyuyor, reçetenizi yazıyor. Mutlaka okuyun.

DOSYA



Oyunlarda En Havalı 100 Şey

Oyunları niye bu kadar çok seviyoruz? Bize altı yüz sayfa daha verin, hepsini yazalım. Ama yerimiz dar olduğuna ve 100 de sevdiğimiz bir sayı olduğuna göre, "en havalı 100" diyelim. Harikalar Diyarı'na buyurun.

OYUN CANAVARI



128 FALLOUT: NEW VEGAS
"Bak adamım, istersen oyunu hardcore zorluk seviyesinde oynayabilirsin. Ama uyarıyorum, işin hiç de kolay olmayacak."

132 DARKSIDERS
Shard ve artifact'ler olmadan da bitirebilirsiniz Darksiders'ı ama toplaya toplaya gitseniz daha iyi değil mi?

alizine wonderland 114

Aaa, Oyungezer'de yeni bir bölüm mü başlamış? Ama sakın çaktırmayın, o kendini bölüm değil dergi sanıyor.

PIXEL



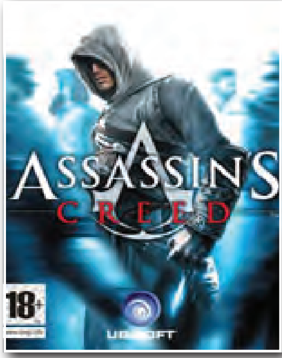
186 HABERLER
Haber: Pixel yenilendi! Derginin en "eskici" bölümünün aynı zamanda en sık yenilenen olması?

188 ÇAYLAKLARA SAYGI
Bazı oyun karakterleri var ki üç piksellik hallerini hatırlıyoruz, o hallerini daha bir seviyoruz.

190 SON JETON
Bu ay Oyungezer'deki üç Final Fantasy incelemesinden biri de Pixel sayfalarında: FF VII.

oyun indeksi

OGZ_DVD DVD SAYFASIYLA ALAKASIZ DVD











5 TAM SÜRÜM OYUN!

OYUNLAR DVD'DE DEĞİL AMA DETAYLAR BURADA. NEDEN, BİZ DE ANLAMADIK.

Tam sürüm oyun vermemizi bekliyordunuz bu ay, değil mi? Biz de öyle düşünmüştük. Ama gördüğünüz üzere beklenmeyeni gerçekleştiriyor ve tek seferde tam beş oyun veriyoruz! Kıytırık oyunlar da değil hani; **Assassin's Creed, Far Cry 2, FlatOut, Heroes of Might and Magic V ve Prince of Persia**'yı hediye ediyoruz sizlere. Kurban Bayramı, yılbaşı, doğum günü... Hepsine birden sayarsınız artık :)



Bunları DVD sayfasına yazdığımıza bakmayın, oyunlar DVD'de yer almıyor. Zaten istesek de sığdıramazdık hepsini, üzgünüz. Onun yerine istediğiniz oyunu veya oyunları **TTNET Oyun** üzerinden indirip oynayabiliyorsunuz. TTNET Oyun'a üyelik ücretsiz; ayrıca Standart Üyelikle birlikte bu saydığımız 5 oyunun haricinde 25 casual oyuna daha erişim hakkı elde ediyorsunuz ki aralarında *Diner Dash*, *Farm Frenzy* ve *Jewel Quest* gibi yapımlar da var. "Hiç işim olmaz" diye düşünseniz de bağımlılık yapabilir, tecrübeyle sabit.



Kötü haberi önceden verelim ki sonradan kandırdınız bizi, duygularımızla oynadınız demeyesiniz. Şöyle ki; eğer kotalı internet kullanıcısıysanız, bazı oyunları indirip indirmemekte tereddüt edebilirsiniz. Merak edenler için, oyunların boyutları tam olarak şöyle:

Assassin's Creed:	*6,30 GB*
Far Cry 2:	*2,69 GB*
FlatOut:	*1,01 GB*
Heroes of Might and Magic V:	*1,47 GB*
Prince of Persia:	*7,08 GB*

Son olarak, bu kampanyanın TTNET Oyun tarafında zaman kısıtlaması bulunuyor. Oyunlara yıl sonuna, yani tam olarak **31 Aralık 2010** tarihine kadar erişebiliyorsunuz. İki ay içinde bu oyunlar biter mi? Artık orası size kalmış.

OYUN ZAMANI!

Oyunlara erişmek için yapmanız gereken şey oldukça basit. TTNET Oyun'un web sitesine **www.ttnetoyun.com.tr** adresinden giriş yaptıktan sonra, sayfanın en üst kısmında yer alan **E-PIN Aktivasyonu** bağlantısına tıklıyoruz. Ardından açılan sayfadaki kutulara **16 haneli E-PIN'i ve 6 haneli şifreyi** yazıyor ve Uygula düğmesine tıklıyoruz. İşte bu kadar! Yani, sayılır.



Eğer *"Girmiş olduğunuz E-PIN ve şifre hatalıdır. Bilgilerinizi kontrol edip tekrar deneyiniz"* gibi bir mesaj alıyorsanız, tekrar deneyin. Israrla aynı mesajı alıyorsanız ve bir hata olmadığından eminseniz, dvd@oyungezer.com.tr adresine bir mail atın hemen, yardımcı olalım.



Herhangi bir sorun çıkmadığı takdirde *"E-PIN aktivasyonu tamamlanmıştır. Yeni haklarınızdan yararlanabilmek için TTNET Oyun'a yeniden giriş yapmanız gerekmektedir"* şeklinde bir mesajla karşılaşmanız gerekiyor. Yine de emin olmak için kontrol edebilirsiniz. Sayfanın üst kısmındaki Ayarlar düğmesine basın, açılan sayfadaki "Üyelik Bilgileriniz" bölümünün ve "E-PIN Aktivasyonlarınız" başlığının altına bakın. **TTNET Oyun Oyungezer Paketi** yazıyorsa tamam demektir.



Siteye kullanıcı adınız ve şifrenizle birlikte tekrar giriş yaptıktan sonra, artık ilgili oyunlara ait sayfalardan "Oyna" düğmesine basabilir ve **TTNET Oyunmatik** programı aracılığıyla oyunları bilgisayarınıza indirip oynamaya başlayabilirsiniz. İnternet tarayıcısı olarak Chrome kullanıyorsanız Oyunmatik'in açılmama ihtimali var; bu durumda başka bir tarayıcıyla tekrar deneyebilirsiniz. Eğer Oyunmatik içinde *"Siteye girişiniz gerçekleşmedi! Aynı hesap bilgileri ile oturum açılmış durumda"* hatası alıyorsanız web sitesinden çıkış yapın, bir süre bekleyip Oyunmatik'i yeniden başlatın ve oradan üye girişi yapın. İyi eğlenceler!





Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen dvd@oyungezer.com.tr adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya www.oyungezer.com.tr adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Football Manager 2011
2- NyxQuest: Kindred Spirits
3- DC Universe Online videosu
4- Foldit
5- Super Crate Box

Tradeks kazandırıyor

Tradeks logolu ürünlerden satın alan herkese 30TL / 75dk kontör anında hediye!









Koltuk - Direksiyon Seti(PS2-PS3-PC-XBOX)
- Portatif Kurulumlu ve Kolay Katlanabilir Yarış Seti .
- Sürüş esnasında gerçekçilik.
- Tekerlek ve pedallar için tam olarak ayarlanabilir konum.
- Ayarlanabilir yönetme hassasiyeti.
- Programlanabilir kontroller.
- Oyuncu sayı göstergeleri .
- PS2, PS3, PC ve Xbox-360 ile uyumlu.

299 TL
KDV dahil 49,83 TL X 6

Bigben Wii Sibernetik Bisiklet Seti
- Havada, su altında ya da karda 4 araç
- 14'ü kilitli olan 18 yol
- Kişiselleştirilmiş araçlar ve karakterler
- 3 oyun modu:,

1. Hafıza modu
2. Fitnes modu
3. çoklu oyuncu modu (4'e kadar, her biri sırayla)

- Oyuncuya göre değişen zorluk seviyesi

499 TL
KDV dahil 83,16 TL X 6

Bigben Wii Mini Wheel Twin Pack
- Ergonomik Tasarım
- 2 Titreme Motoru
- 1 Çift yönlü D-Pad
- Ekstra uzun kablo
- 5 hareket/ateşleme düğmesi
- 2 analog tetik

19,90 TL
KDV dahil 3,31 TL X 6

PS3 & PC GamePad (Vibration)
- PlayStation 3 ve PC uyumlu.
- Eğim sensörü teknolojisi.
- 8 analog eylem düğmeleri.
- Analog kol.
- PS optimum için özel menü.
- Ergonomik tasarım.
- Optimum konfor için kolları ergonomik.

39,90 TL
KDV dahil 6,65 TL X 6



Bu kampanya 30 Ekim 2010 tarihine kadar geçerlidir. Kampanya tüm operatörlerde geçirlidir. Maximum Kart'a Peşin fiyatına 6 taksit uygulanır. Ayrıca Maximum Kart'a 12 taksit, 3 ay erteleme imkanı. Diğer kartlar ödeme seçeneklerini mağazalarımızdan öğrenebilirsiniz. Hesap kesim tarihinden önce gerçekleştirilen alışverişler Ocak 2010, hesap kesim tarihinden sonra gerçekleştirilen alışverişler Şubat 2011 dönemi ekstrelerinde yer alacaktır. Şirket kredi kartları kampanyaya dahil değildir. TL fiyatlara KDV dahildir. Vergi oranlarında meydana gelebilecek değişiklikler ve/veya yeni gelebilecek vergiler fiyatlarımıza aynen yansıtılacaktır. Ürün resimleri örnektir ve aksesuarları itibari ile satın aldığınız üründen farklılık gösterebilir. İlanımızda yer alan resim, fiyat ve ürün gibi bilgilerdeki yazım hataları söz konusu olduğunda mağazalarımızdaki bilgi ve fiyatlar geçerli olacaktır. İndirimli ürünlerde geçerli değildir. İki kampanya aynı anda kullanılamaz. Kampanya stoklarla sınırlıdır. Bimeks kampanya şartlarını değiştirme hakkını saklı tutar. Kampanya şartları 1 Ekim 2010 tarihi itibari ile farklılık gösterebilir.

ADANA Carrefoursa • **ANKARA** Akköprü Ankamall , Etlik Forum, Oran Panora • **ANTALYA** Özdilekpark • **AYDIN** Forum • **BURSA** Carrefoursa, Zafer Plaza • **DENİZLİ** Forum • **ESKİŞEHİR** Espark • **İZMİR** Bornova Forum, Çiğli Kipa • **KAHRAMANMARAŞ** Arnelia • **KASTAMONU** Plevne Cad. • **KAYSERİ** Kayseri Park • **KONYA** Kulesite • **NEVŞEHİR** Forum • **TRABZON** Forum • **İSKENDERUN** Prime Mall • **İSTANBUL** Acıbadem Nautilus, Bahçelievler Metroport, Bayrampaşa Carrefoursa, Bayrampaşa İstanbul Forum, Beylikdüzü Carrefoursa, İçerenköy Carrefoursa, Kadıköy Mühürdar Caddesi, Maltepe Carrefoursa, Ümraniye Carrefoursa

www.bimeks.com.tr

0216 444 2211

Bimeks teknoport — Yeşilköy — DUNYAVM

Bimeks teknoport — Levent — METRO CITY

Bimeks teknoport — Pendik — neomarin

Bimeks teknoport — Ankara — acityoutlet



OBSIDIAN
entertainment
Bethesda
SOFTWORKS
a ZeniMax Media company
Fallout
NEW VEGAS

Evet, baştan başlıyoruz.

syf 28 >>



FUTBOL SADECE FUTBOL DEĞİLDİR

Bir ülkenin fotoğrafını milli futbol takımından çok rahat çekebilirsiniz. Oldukça da net ve şeffaf çıkar her şey ortaya. Yayın ihalesi yıllık neredeyse 350 milyon dolara satılan bir ligimiz var. Milyonlarca dolarlık transferlerimiz, burnundan kıl aldırmayan futbolcularımız, günlük politikalarla taraftarların gözünü boyamaya çalışan yöneticilerimiz var. Kendi ligimizde birbirinin başının etini yemenin, çarpışan egoların sonucuyla, uluslar arası arenada olabilecek en net haliyle yüzleştik. Bir hafta içinde Almanya karşısında hezimetten son anda kurtulmamız, sonra da daha birkaç sene öncesine kadar bizim maçlarımızı izleyip bir şeyler kapmaya çalışan Azerbaycan karşısında alınan mağlubiyetler, ülkenin içinde bulunduğu ekonomik ve politik iklimlerin resmi gibiydi. Sistem, genç oyuncu yetiştirme, marka değerini koruma gibi disiplinler bize o kadar uzak ki… Sol korner çizgisinden orta açan Servet'ti memleketin içinde olduğu durumu özetleyen.

Biterken çalıyordu:
Yngwie Malmsteen – Hold on

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1	Civilization V	2K
2	Final Fantasy XIV	Square Enix
3	FIFA11	EA
4	The Sims 3	EA
5	Starcraft II: Wings of Liberty	Blizzard
6	Dead Rising 2	Capcom
7	The Sims 3: Ambitions	EA
8	Battlefield: Bad Company 2	EA
9	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard
10	The Sims 2	EA

OFİS 2010

Berkant az önce kalktı. Saat 15.00'te takım elbiseyle uyanan başka bir adam daha göremezsiniz.

1- Niye uykusuz kaldın sen yine böyle?
Scarface'e sardım gece gece, böyle güzel film olmaz, çok net.

2- Yakında yeni projeler geliyor. Ne diyorsun?
Uykusuz geceler hepimizi bekliyor, ben bu kadar projeyi bir arada görmemiştim.

3- Yorma kardeşim kendini bu kadar.
Sana mı sorucam? Sen bi' Kısır Çekişme'ye gelsene, alayım aklını. (dillendin sen yeğen - faruk)



+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Ne de çabuk geçti…

Üç yıl olmuş yola çıkalı. Sancılı zamanlar sadece mutlu anılar bıraktı bu süre içinde. Yapmaktan en çok keyif aldığımız, bildiğimiz, sevdiğimiz tek şeyi oyunları ve bize hissettirdiklerini, anımsattıklarını sizinle paylaşmak yaptığımız şey. Bizimle yürüdüğünüz sürece, biz yürümeye devam edeceğiz. Üçüncü yaşımız kutlu olsun.

Neler dönmüş orada

Sadece dünyanın uzak köşelerinde değil, bizim oyuncular arasında da son derece popüler bir oyun olan DOTA'nın devamı Valve'ın ellerinden çıkacak. DOTA, rekabeti seven oyuncuların favorisi olmaya devam edecek elbette ki ama asıl zaten kusursuza yakın olan oyun mekaniklerinin üzerine neler ekleyeceklerini merak ediyoruz biz.

Tuttuk bırakmayız

Zaten Heavy Rain'i tekrar tekrar oynamak için neden arıyorduk (ne zaman yağmur yağsa en az bir kere çalınır müziği ofiste). Move'un gelmesiyle birlikte oyuna bir güncelleme indirmemiz yeterli oldu. Şimdilik çok beceremiyoruz ama her şekilde oynatıyor kendini.

Beklemiyorduk doğrusu

Turbine, Lord of the Rings Online'ı tam ölecekken tuttu ve Free2Play bir oyun haline getirdi. Oyun bir anda ayağa kalkıp koşmaya başlamış. Firmadan yapılan açıklamaya göre oyun kârını iki katına çıkarmış durumda. İşte bu pek de beklemediğimiz bir durumdu.

Fantezi trajediyle bitti

Final Fantasy XIV Online ilk gününden hüsrana koşuyor. Özellikle serinin hayranları tarafından -ki bizim ekipte de bolca var- heyecanla beklenen oyun, bırakın beklentileri karşılamayı, şimdilik bir eğlence unsuru olmanın çok uzağında.

Deme be!

Adını açıklamayan ve EA çalışanı olduğunu iddia eden biri, anonim bir blog üzerinden Bioware'in Dragon Age 2'ye 300 milyon dolardan fazla para harcadığını ve bu paranın James Cameron'ın Avatar'a harcadığından daha fazla olduğunu açıkladı ve ekledi: "Bu oyun, sektörün gördüğü en büyük felaket olacak."

Abarttınız artık

Gran Turismo 5 tekrar ertelendi. Bu kaçıncı artık saymayı bıraktık ama oyun söz verildiği üzere bu ay bizlerle olamayacak. Yeni çıkış tarihi bu ay içinde açıklanacak ancak Sony'nin iddiası oyunu yılbaşından önce çıkaracakları yönünde. Pek inanmıyoruz ya…

Ne fenaymışsınız yahu

Tamam, adam kovabilirsin. Tamam, firma kapatabilirsin fakat oyun tarihinin en sıkı FPS'lerinden bazılarına imza atmış bir firmayı minik oyunlar yapmak için zorlayamazsın. Bundan böyle koskoca Raven'dan sadece indirilebilir oyunlar bekleyeceğiz.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar



Daha okunacak çok yer vardı…

İLAHİ ADALET

Ne de çok beklemiştik onu. İlahi Komedya gibi ağır bir destanın oluşturduğu fonda, Dante'nin biricik Beatrice'ine kavuşma öyküsünü, Rönesans dönemi tasvirlerinden esinlenilerek modellenen grafikler üzerinde oynayacaktık. Referansımızsa Dead Space gibi sağlam bir oyun çıkarmış olan Visceral Games'ti. Fakat olmadı. Karşımıza çıka çıka God of War bozması, kopuk ve fazla gazlanmış bir oyun çıktı. Sevenler de oldu, sevmeyenler de ancak kesin olan oyunun kesinlikle beklentileri karşılamadığıydı. Geçenlerde firmadan Zach Mumbach, "İlahi Komedya'nın kalan kısımlarını da işleyecek misiniz?" sorusuna, "Dante's Inferno'yu yeteri kadar oyuncunun sevdiğine emin değilim, en azından bir devam oyunu yapacak kadar" şeklinde cevaplamış. Heyhat… Oyunun ileride ayağa kalkacağına dair hiçbir ümit yok demek ki. Konu Visceral'dan açılmışken, Dead Space ve Dead Space 2'nin arasında neler olduğunu anlatan Dead Space Ignition şu sıralar PSN ve Live Arcade'den indirilebilir durumda.





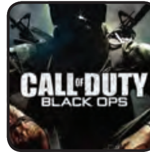
NATHAN DRAKE'İN İKİZİNİ BULDUK…

…Ama belli ki birileri bizden önce bulmuş. Bildiğiniz gibi Uncharted'ın sinema filmi resmi olarak duyuruldu. Filmi The Fighter ve Three Kings'den tanıdığımız David O'Russell yönetecek. Filmi duyan bazı Uncharted fanatikleriyse çeşitli yerlerde anketler düzenleyerek Nathan'ı, Nolan North'un oynaması konusunda kampanya düzenlemeye başlamışlar. Fakat Sony Pictures'ın anlaştığı oyuncu Nathan Fillion. Oyunun başkahramanıyla aynı adı taşıyor olmasını bırakın Fillion, Drake'in neredeyse ikizi gibi. Nolan North ise oyunlarda Nathan'a hareketlerini ve sesini verdiğiyle kalacak böylece. OGZ Casting müptelaları, iş başına! Sizce Victor Sullivan'ı kim canlandırabilir ya da Harry Flynn'i?

Burak



Call of Duty: Black Ops



ÇOK SABIRSIZIZ BİZ!

TARİH: Oyunda yalnızca Amerikalıları değil İngiliz SAS'leri de oynayabilmek bu seride artık geleneğe dönüşmüş olsa da, benim hâlâ çok hoşuma gidiyor. Özellikle SAS'ların geçmişindeki operasyonların içerisine girmek bambaşka olacak. Umarım o atmosferi verebilirler.
MÜZİKLER: Ben Vietnam Savaşı'nın geçtiği dönemin müziklerine bayılıyorum. Paint it Black'i tek geçerim mesela. Hendrix'in yoğun olarak kullanıldığı bir dönemdir tabii. Woodstock'ta sahneye çıkmış Jimi'yi neden operasyona giderken dinlerler, hiçbir fikrim yok ama.
SİLAHLAR: Rambo gibi yay çekmenin tadı da bir başka olacak canım.
ÇOK OYUNCULU MOD: İşte bu oyunu asıl bekleme sebebim. Öyle FPS modları koymuşlar ki piyasadaki diğer oyunları silip süpürecek gibi görünüyor. Dilerim indirilebilir içerikleri kazık olmaz.
KURGU: Buzullara tırmanmak, ormanlarda ilerlemek, binaya iple sarkıp camları kırarak girmek gibi aksiyonlar bekliyorum. Bunlar oyunun atmosferi hakkında heyecanlanmamı sağlıyor.

Lig uzun bir maraton diycem ama onu bile diyemiyom şu anda.

EA GÖVDESİNİ SİPER ETTİ

Bu satırların yazıldığı sıralarda Medal of Honor henüz bizim tarafımızdan incelenmemişti. Şu sıralarda oyunun ilk notları internet ortamına düşmeye başladı. Notlar peşi sıra düştükçe EA'in de hisse değerleri düşmüş olacak ki bir telaş yapmışlar sormayın. Los Angeles Time'a konuşan EA yetkilisi (röportajı kimin verdiği belli olmayınca ortaya çıkan bir kurtarıcıdır 'yetkili'), "11 yıllık Medal of Honor tarihinde en çok ön sipariş alan oyun bu oldu. Uzun süredir ortalarda görünmeyen bir seri için bu çok büyük bir başarıdır. Medal of Honor EA için çok daha büyük bir stratejinin ilk adımıdır. Bu bir sprint değil, uzun bir maraton" demiş. Lig uzun maraton sayın yetkili, daha çok şeyler olur ama gel gör ki bu hakemlerle bu lig bitmez. Ayrıca "what can i do sometimes?" değil mi?

> Borderlands'i Steam üzerinden alacak olan Duke Nukem Forever için demo kodu elde edeceklermiş. > Crysis 2'nin betası ilkin Xbox 360 üzerinde >>





VAY BİZ NELER YAPTIK?

Bunu diyen Rare yetkilileri. Rare kim mi? Yahu Xbox 360'ın ilk çıktığı zamanda piyasaya gazlanan Kameo'yu nasıl hatırlamazsınız? Tamam be, biz de hatırlamıyoruz, unutmuşuz. Firmadan George Andreas dramatik bir açıklama yaparak "keşke projeyi iptal etseydik" demiş. Yazık yahu. Hatırlar mısınız, Kameo ilkin Gamecube için planlanan bir oyundu. Firmanın sahibi de Nintendo'ydu. George Andreas'a göre olaylar çok hızlı gelişmiş ve kendilerini Microsoft için çalışırken bulmuşlar. Konuştukça açılan Andreas "İnsanlara Kameo'yu elf diye yutturmaya çalıştık ama belli ki o bir periydi. Kana susamış bir şekilde Xbox 360 bekleyen oyunculara perili bir oyun yapmak pek de akıllı bir adım değildi" diyor. Açık konuşalım George: Oyun da pek iyi değildi. Periye, elfe suç bulma şimdi durduk yere.



BİR ACTIVISION KLASİĞİ

Infinity Ward'un başına gelenleri doğrusuyla yanlışıyla hepimiz bir şekilde sindirdik. Ama bu Raven be kardeşim. İnsan adını anarken bir tuhaf oluyor. Unutanlarınız varsa hatırlatalım: Heretic, Hexen, Soldier of Fortune, Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy, Quake 4, Wolfenstein… En son Singularity'yi yapan ekipten tam 40 kişi Activision yönetimi tarafından kovulmuş ve kalanlar da indirilebilir oyunlara yönlendirilmiş. Yani bundan böyle yukarıdaki oyunlara imza atmış olan geliştirici firma, kalan çalışanlarıyla birlikte indirilebilir oyunlar yapacak. Raven'ın içinde geçen seneye kadar üç farklı geliştirici ekip vardı. Artık tek bir grupla idare etmeye çalışacaklar. Hey gidi Raven.

EN UYUZ OLDUĞUNUZ DEVAM OYUNLARI

Bu ay sinir olduğumuz devam oyunlarından gidiyoruz. Hani bir oyunu çok sevdiniz, bağlandınız ama baktınız ki bir sonraki oyunda her şey tersine dönmüş. Semih Etiğ başlıyor (5), devamını Mahmut Kolçak getiriyor. Haluk Gölçay, Rıza Keskinkol, Emre Yiğiter, Batu Kadıoğlu Kıymet Dinçer, Ali Eyiler ve Mehmet Ali Kavak'a teşekkür ederim katılımları için. Gelecek ayki konumuz: EN Gaza Geldiğiniz Oyun Anları. Adres aynı: faruk@oyungezer.com.tr



5 Alice's Tea Cup Madness: American McGee's Alice'in devam oyunuydu bu aslında. Alice, kâbus dolu günlerinden sonra bir kafeterya açıp çay vb. şeyler servis ediyordu. Ama tek kişi olduğundan bu kadar çalışmaya dayanamayıp tekrar deliriyordu... Yani, öyle olmuş olmalı ki, Alice Madness Returns çıkacak (isim de benziyor). Uyuz olduğum noktaysa iki oyunu bağlayan bu önemli oyunun, ikisiyle de oynanış ve grafik açısından benzeşmemesi.



4 Resident Evil 5: Kesinlikle kötü bir oyun değil ama Resident Evil 4'ten sonra koca bir geri adım bu. Oyunun neredeyse tüm özelliklerinde bir gerileme, tuhaf bir sadeleştirme var. Ha, içerik olarak zengin ama nerede RE4'ün insanı ürperten atmosferi, nerede RE5. Mekânlar tekdüze, senaryo yok, karakter işlenişi yok, bu oyun Resident Evil değil, başka bir şey.



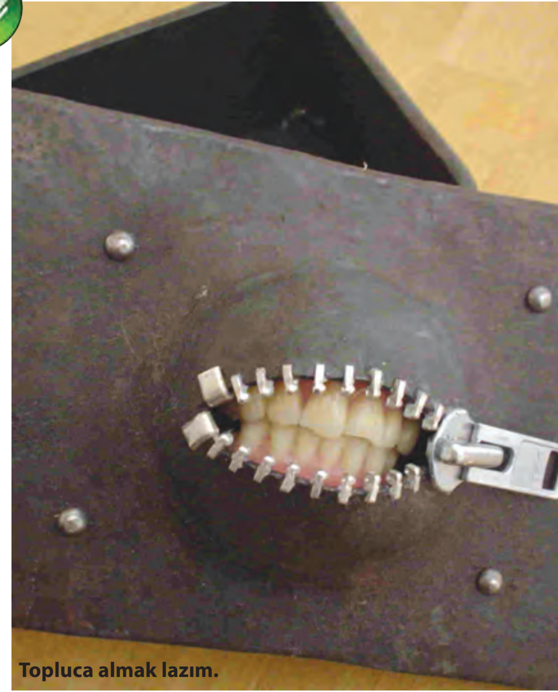
3 Pro Evolution Soccer 2008: Çok daha iyi olan eski oyun mekaniklerinin üzerine gideceklerine tamamen yeni bir oyun modeli geliştirmeye karar verip bir çuval inciri berbat ettiler. Şimdi tekrar eski tarzlarına yaklaşmaya çalışsalar da çok oyuncu kaybettiler. Bundan sonra nasıl toparlayacaklar bilmiyorum ama yapacakları tek şey yepyeni bir oyun kurgulamak olmalı.



2 Scarface: The World is Yours: Bu bir devam oyunu değil ama tarihin en iyi filmlerinden birinin sonunu değiştirip devamını getirmek çok anlamsızdı. Bence direkt Tony Montana'nın sokaklarda tutunma hikâyesini, filmi konu alarak yapsalardı çok daha iyi olabilirdi. İnsan Tony'nin aslında öldüğünü bile bile havaya giremiyor maalesef.



1 Duke Nukem Forever: Bu listeye daha iyisini sokabilecek varsa beri gelsin. Açıklanıp da çıkmayan devam oyunundan daha uyuzu olabilir mi? Yılların geyikleri bir yana, tam "artık çıkmasa da olur" dediğimiz anda Ocak ayında kavuşacağımız söyleniyor Duke'e. Hâlâ inanamıyorum söylenenlere ama bunca yılın ardından son bir şans vermek istiyorum.



Topluca almak lazım.

DAHA UZAR BU…

Konu yine Medal of Honor, yine Afganistan. Geçen ay çeşitli ülkelerin savunma bakanlıklarından yapılan tehdit gibi açıklamaların ardından oyunun multiplayer kısmından Taliban ile oynama seçeneği kaldırılmıştı. Bu kez de eski Amerikan ordusu piyadelerinden Benjamin Busch bir çıkış yaptı: "Bu oyunun Afganistan'daki savaşı konu alması hiç hoşuma gitmedi. Savaşın bir boş zaman aracı olarak görülmesine neden oluyor." Yok yahu Busch! Öyle deme. Savaşı hiç boş zaman olarak görür müyüz? Biz kendi kendimize eğleniyoruz öylesine. En azından demokrasi taşımıyoruz oraya buraya. Şaka bir yana Medal of Honor, Modern Warfare gibi oyunların zerre kadar politik bir anlam taşıdığına inanmıyoruz. Üç aydır Medal of Honor üzerinden dönen tartışmanın haddi hesabı olmayınca, kızdık azıcık.

> Assassin's Creed'in Facebook oyunu an itibariyle oynanabiliyormuş. > EA Medal of Honor'ın serverlarının kusursuz olacağına dair söz vermiş.



Seven Islands



DMC



AĞLARSA DANTE AĞLAR GERİSİ YALAN AĞLAR - ALİ SEZGİN



Allah insana böyle evlat vermesin. Kulağını çeksen elde kalacak gibi duruyor.

Ağızda sigara, silahlar yana açılmış. Yeni tavırların pek itici be Dante!



Sizlere birkaç iyi haberim ve bir sürü kötüye gitme potansiyeline de sahip müjdem var. İlk haber yeni bir DMC geliyor. Elleri göreyim? Budur işte. Hazır eller havadayken kötü haberi verelim o zaman: Seri değişik bir Dante'yle baştan başlıyor. Neyse buna sonra tekrar geleceğim. Peki, o elleri oyunu hazırlayan firmanın Capcom değil de Ninja Theory olduğunu söylediğimde görebilecek miyim bakalım? Eğer şu an sevinç ve hüzün arasındaki o garip çizgideyseniz, doğru yere geldiniz demektir. Zira buradan kalkan otobüsümüz çok farklı noktalara ulaşmak üzere yola çıkmaya hazır.

Yeni DMC'nin ilk videosu, kimliği bilinmeyen bir şehirde, bir rehabilitasyon merkezinin içinde başlıyor. Elleri bağlı, çelimsiz ve biraz hırpalanmış gözüken bir çocuğa defalarca aynı soru soruluyor; "Kimsin sen?" Küçük bir geçişin ardından büyük ihtimalle bu veledin geçmişine dönüyoruz. Elinde sigarası, esneme ve şekil değiştirme özelliğiyle biraz da *Soul Calibur*'un Ivy'sinin kılıcına benzeyen silahıyla, üzerine gelen yaratıkları pataklamaya başlıyor. Bu arada dövülen canavarlar da orijinal DMC'nin şeytanlarına benzemiyorlar hani. Hatta *Silent Hill*'deki o psikopat hemşirelerin yerini alsalar kimsenin gıkını bile çıkaracağını sanmıyorum.

DAHA HAVALI, DAHA DA

Aksiyon bir yandan ilerlerken, diğer yandan da ana karakterin tutulduğu hücreye dönüyoruz. Israrla sorulan "Kimsin sen" sorusuna gelen cevap belki de o soruyu soran doktor kadar oyuncuları da hayal kırıklığına uğratıyor. **"Adım Dante!"** İnanın bana giydiği kırmızı pardösü olmasa bu çocuğun Dante olduğuna ihtimal vermenizin imkanı yok. Kaslı ve kısmen iri yarı Dante'nin aksine bu velet çok çelimsiz bir kere. Saçlarının çok küçük bir kısmı dışında henüz hiçbir yeri beyazlamamış, tıpkı bir kuzgun yavrusu gibi geziyor ortalıkta. Daha da önemlisi Dante'de bulunan özgüvenin yerine bu karakterden sadece ukalalık akıyor. Bu arada bundan sonra iki karakter karışmasın diye yenisine "Ergen Dante" diyeceğim aklınızda olsun. Ergen Dante'nin dövüş stili, gösterildiği kadarıyla abisine göre biraz farklı. Orijinalinin hareketlerindeki zarafet ve stilin yerini ergeninde bariz bir şekilde kaba kuvvet ve öfke almış. Dante'nin tabancaları Ebony ve Ivory yeni oyunda da duruyor. Ama inanın ki bir garip duruyorlar. Nasıl desem, bu ergenin silah tutuş şekli bile çakma mafya dizilerinden fırlamış gibi.

Siz sakın, karaktere Ergen Dante dediğime bakmayın, rehabilitasyon merkezinin ne amaçla orada olduğunu bilmiyoruz. Sırf kendi Dante'lerini yaratmak istedikleri için ergeni, "Dante" olduğuna inandırmış da olabilirler. Ya da tam tersine, çocuk kendini Dante sanan bir ruh hastasıdır. Capcom ve Ninja Theory'nin açıklamalarından emin olduğumuz tek şey, serinin baştan başladığı. Vergil ve Dante'nin efsanevi çatışmalarını, Nero'yu, Trish'i falan unutun. Onlar artık yoklar. Yok olmasalar bile, ortalıkta gözükmemeleri için dua etmelisiniz. Kimsenin gidip de Trish'i Tokio Hotel dinleyen bir ergen olarak görmek isteyeceğini sanmıyorum zira.



ŞCR

Team Ninja
Team Ninja yeni bir firma değil ama yaptıkları oyunlarla pek çok oyuncunun dikkatini çekmeyi başardılar. İlk oyunları Heavenly Sword kusurlarına rağmen God of War 3 öncesi bizi oyalamayı başarmıştı.

Heavenly Sword (2007)
Heavenly Sword hikâye ve sunum olarak muhteşem bir oyun olmasına rağmen, aşırı basit ve sıkıcı dövüş mekanikleri yüzünden sınıfta kalıyordu. Dövüş oyunu yaparken zıplama özelliğini oyundan kaldırmak yürek isteyen bir işti ve Team Ninja bunu başarısızca yapmıştı.

Enslaved (2010)
Enslaved henüz çok taze ama şimdiden Heavenly Sword'un önüne geçti. Team Ninja yine radikal davranarak kullandığı aşırı canlı renk paleti ve dövüş sisteminin basitliği yüzünden eleştiriliyor. Bu firmanın dövüş sistemi olayını acilen çözmesi gerekiyor galiba.

KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Capcom
Çıkış Tarihi: 2011
Platform: PS3, Xbox 360
Site: devilmaycry.com

YAPIMCILARIN AĞZINDAN

Cevaplanması gereken binlerce soru olduğu doğru. Yine de bunların arasından sadece bir tanesi öne çıkıyor. Capcom neden böyle bir değişikliğe gitmeye karar verdi? Cevap basit olmasına rağmen bir o kadar da karışık. Bu soru Capcom'un *Resident Evil*, *Megaman* isimleriyle efsaneleşen yapımcılarından Keiji Inafune'ye de sorulmuş. Inafune, serinin hayranlarından gelen tepkilerden biraz bunalmış olacak ki verdiği cevapların çoğu veryansın niteliğinde:
"Seriye sadık hayranların bu kadar büyük bir değişikliğe gidilmesine tepki göstermesini anlayışla karşılıyorum. Yine çoğu kişi çok basit bir gerçeği atlıyor. Devir değişti. Bundan 12 yıl (aslında 9 yıl olacak ama sanırım oyunun yapımına başlandığı tarihten bahsediyor) önce havalı olan şeyler artık demode. Örneğin bugün eski Dante Japonya'da bir bara girse, kesinlikle alay konusu olurdu. Bu da Devil May Cry'ın değişim ihtiyacını gösteriyor. Devil May Cry gerek tarz, gerek müzik, gerekse de çekim tekniğiyle döneminin en hip malzemelerini birleşmesinden oluşuyordu. O günlerde popüler olan pek çok şey artık eskisi kadar gündemde değil. Sırf bunları korumak adına seriyi bir kısır döngüye sokmak intihar olurdu."



Bu noktada Ninja Theory devreye girdi ve karakter tasarımındaki gizli sırları ufaktan çıtlattılar: "Capcom bize yeni bir DMC yaratma ve daha da önemlisi konsepte kendi çizgimizi koyma sözüyle devreye girdiğinde ne kadar heyecanlandığımızı tahmin edebilirsiniz. Kendimize geldiğimizde hepimiz bu oyunun ne kadar Ninja Theory imzası taşıyabileceği konusunda şüphelerimizi dile getiriyorduk. Derken Capcom'dan gelen bir posta güvenimizi yerine getirdi. Postada firmamız hakkındaki olumlu görüşlerinin yanı sıra çok önemli ifadeler yer alıyordu: 'Yeni Dante'yi yaratırken çılgınlaşabildiğiniz kadar çılgın olun. Bizi sinirlendirmenizi, Dante'ye ne yaptınız dedirtmenizi istiyoruz. Kızdırın bizi!' İlk yaptığımız konsept tasarımı gönderdiğimizde, bize daha fazla abartmamız söylendi. Bütün yaratım ekibi bir araya gelip ikinci Dante'yi yarattık. Videoda gördüğünüz Dante'yi Capcom'a sunduğumuzdaysa, şimdi yola gelmeye başladığımızı söylediler."

YENİ BAŞLANGIÇLAR

Şimdiye kadar her şey iyi hoş ama ortada bir de Devil May Cry'dan öğrendiklerini harfi harfine kullanarak başarılı olmuş *Bayonetta* gibi bir oyun var. Inafune'ye bu oyunun yapımcısı Platinium Games ve *Bayonetta* sorulduğunda biraz geriliyor: " Bayonetta'ya kimsenin başarısız diyebileceğini sanmıyorum. Yine de bana sorarsanız, kesinlikle havalı değil. Bayonetta fazlasıyla karikatürize, espri öğelerinin yoğun olduğu bir oyun oldu ve bunun da hakkını verdiler. Ancak bizim yolumuz bu değil. Biz DMC'yi çıkardığımızda hiç kimse bunun bir Devil May Cry oyunu olmadığını iddia edemeyecek."

Bütün röportajlardan sıyrılıp, sırf oyun üzerine yorum yapmak için doğrusu çok erken. Capcom büyük ihtimalle aslına sadık yeni bir Devil May Cry oyunu duyursaydı, bu kadar ses getiremeyecekti. Reklâmın kötüsünün olmadığı deyişi bu noktada bir daha gündeme gelmiş oldu. Tokyo Game Show'dan beri DMC sayesinde yer yerinden oynuyor. Çoğu olumsuz olmasına rağmen, ortada oyuna gösterilen ciddi miktarda ilgi ve merak var.

Söylemem gerekiyor ki ben bu oyundan ne olursa olsun çok umutluyum. Çünkü Ninja Theory oyunlarının bana öğrettiği tek bir şey varsa, bu da adamların duygu ve öykü sunumunu mükemmel kotardıkları oldu. Bir de işte dövüş mekaniklerini neredeyse hayatı boyunca oyun oynamamış insanlar için yapıyor gibi basitleştirmeseler her şey mükemmel olacak. Dante ve ekürisinin ne kadar ortalıkta kalacağıysa artık tamamen Ninja Theory ve önyargılarından arınması gereken oyuncuların elinde.



Kimyamız tutuyor mu?



Dante'yi modellerken kimden ilham aldıklarını görmek zor değil. Büyük ihtimalle Dante'nin en sevdiği gruptur zaten bu tipler.

+



Apaçilik zor meslek. Özellikle nesillerinin tükenme tehlikesi yaşadığı bu dönemde.

+



Eski oyunların gotik havasını bu oyunda yaşatacak tek şey.

=



NEREDEN, NEREYE

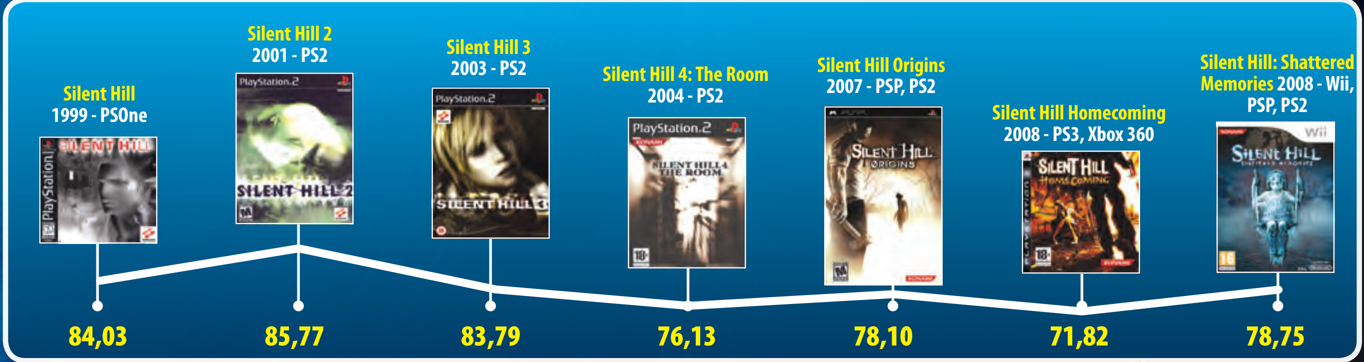
Yıllardır oyunlara not verip duruyoruz. Bazı oyun firmalarının özellikle basında kendilerine yöneltilen eleştirilere kulak kabartıp bir sonraki oyunlarında aynı hataları tekrarlamamaya çalıştıklarını biliyoruz. Son zamanların en çok dile dolanan geyiklerinden biri de firmaların artık yeni marka yaratamamaları ve sürekli eski oyunların devamlarını yapmaları üzerine. E, biz de bir bakalım dedik ve oyun dünyasının en popüler serilerinin yıllar içindeki ivmelerini çıkardık. Değerlendirme kriterimiz serilerin içinden her bir oyunun yazılı ve görsel basından aldığı puanların ortalamaları oldu. Bir bakalım kim bize daha çok kulak kabartmış.

Not: Oyunların not ortalamasını alırken, öncelikli platformlarını tercih ettik.

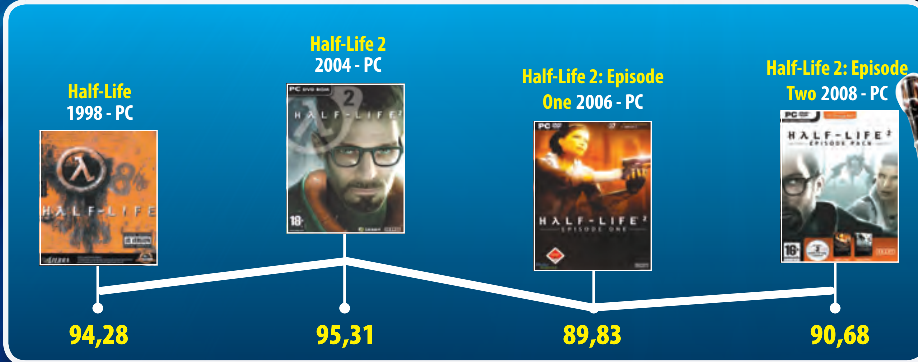
METAL GEAR



SILENT HILL

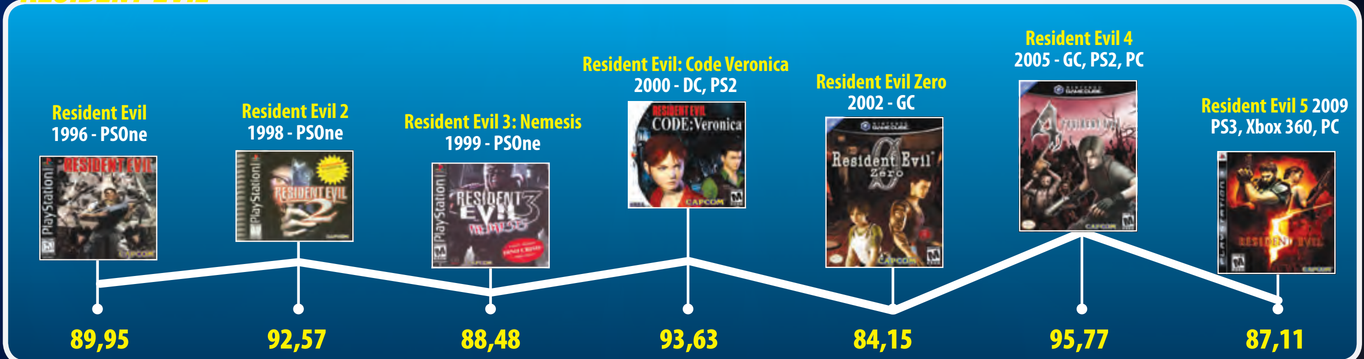


HALF – LIFE





RESIDENT EVIL



> İngiltere'de kırmızı Wii çıkacakmış. > Castlevania: Lords of Shadow'a devam oyunu geleceği kesinleşmiş.





Giulietta



ALFA ROMEO

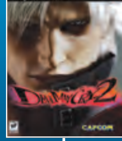




DEVIL MAY CRY

Oyun	Yıl - Platform	Puan
Devil May Cry	2001 - PS2	92,60
Devil May Cry 2	2003 - PS2	73,61
Devil May Cry 3: Dante's Awakening	2006 - PS2	84,09
Devil May Cry 4	2008 - PS3, Xbox 360	84,56







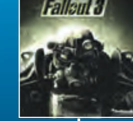


FALLOUT

Oyun	Yıl - Platform	Puan
Fallout	1997 - PC	91,92
Fallout 2	1998 - PC	87,02
*Fallout 3	2008 PC, PS3, Xbox 360	90,03







*Bu görüşte olmadığımızı belirtmek isteriz. Ne alakası var ya!?



CALL OF DUTY

Oyun	Yıl - Platform	Puan
Call of Duty	2003 - PC	91,71
Call of Duty 2	2005 - PC	87,73
Call of Duty 3	2006 PS3, Xbox 360, PS2, Xbox	82,50
CoD: Modern Warfare	2007 PC, PS3, Xbox 360	94,58
CoD: World at War	2008 PC, PS3, Xbox 360)	85,73
CoD: Modern Warfare 2	2009 - PC, PS3, Xbox 360	93,35







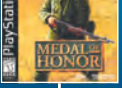






MEDAL OF HONOR

Oyun	Yıl - Platform	Puan
Medal of Honor	1999 - PSOne	87,31
MoH: Underground	2000 - PSOne	85,65
MoH: Allied Assault	2002 - PC	91,29
MoH: Frontline	2002 PS2, Xbox, GC	78,58
MoH: Rising Sun	2003 - PS2, Xbox, GC	69,59
MoH: Pacific Assault	2004 - PC	80,23
MoH: European Assault	2005 - PS2, Xbox, GC	73,23
MoH: Vanguard	2007 - PS2, Wii	64,35
MoH: Airborne	2007 PC, PS3, Xbox 360	77,53



















HALO

Oyun	Yıl - Platform	Puan
Halo: Combat Evolved	2001 – Xbox, PC	95,58
Halo 2	2004 – Xbox, PC	94,56
Halo 3	2007 – Xbox 360	93,53
Halo Wars	2009 – Xbox 360	81,92
Halo 3: ODST	2009 – Xbox 360	85,14
Halo: Reach	2010 – Xbox 360	91,76















HARWARD®

PROFESSIONAL MUSIC SYSTEMS

www.harward.com.tr



YENİ BİR LIMBO?

Bunca oyun ve firma karmaşasının arasında bize eskilerden kalma romantik tatlar sunan harika oyun Limbo'nun geliştiricisi Playdead, yeni oyunu üzerinde çalıştıklarını açıkladı. Hollandalı stüdyonun patronu Dino Patti şu an için çok detay veremediklerini ancak Limbo'yu sevenlerin bu yeni oyundan da hoşlanacaklarını söylemiş. Patti, Limbo'nun Xbox Live Arcade'e özel olmasının sebebinin elbette ki ekonomik olduğunu ama yeni oyunlarını daha çok kişinin oynamasını dilediğini de eklemiş.

BİZİM OLAYIMIZ PC

Infinity Ward'un, Modern Warfare 2'deki PC'lere özel sunucuları yok saydığını hatırlarsınız. O dönemde PC oyuncularında epeyce bir dayak yemişlerdi. EA ise bu durumu Battlefield: Bad Company'de sonuna kadar kendi lehine kullanmıştı tabii ki. O günleri unutturmak isteyen Treyarch, "Biz bir PC geliştiriciyiz" diyerek attı kendini ortaya. "Black Ops gerçek bir PC oyunu. Bu oyunla birlikte PC oyuncularını sonuna kadar destekleyeceğiz. Bu platform bizim için diğer platformlar kadar önemli" demiş Treyarch'tan Cesar Stastny. Bu kez karşılarında hem eski takım arkadaşları, hem de Medal of Honor olacak.





NELER GEÇMİŞ SENİN AKLINDAN

Gün geçmiyor ki Kojima'nın yeni bir manyaklığı ortaya çıkmasın. Zamanında Snatcher oyununun PC88 sürümünde floppy diskin üzerinde özel bir boya kullanmayı düşünen Kojima, floppy sürücü ısındıkça boyanın kan kokusu yaymasını istemiş. Kojima'nın amacı oyun içinde bir suç mahallini gezen oyuncuların kendilerini atmosferin içinde hissetmelerini sağlamakmış. Ayrıca eriyen boya diskin üzerinde oyun içinde bir bulmacayı çözmeye yarayacak bir ipucunun ortaya çıkmasını sağlayacakmış. Elbette ki bu fikirler teknik olarak başarılamadığı için iptal edilmiş ama düşünmen yeter be Hideo! Sen de olmasan Bobby'lerin, Kotick'lerin arasında kalacağız.



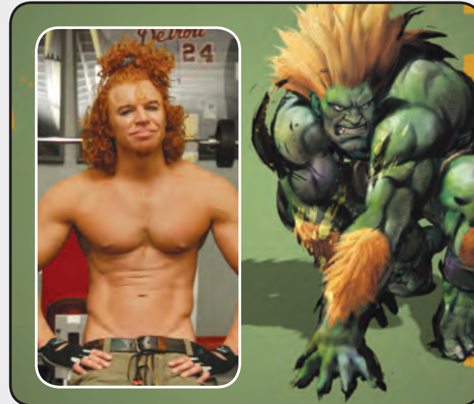
OGZ CASTİNG AJANSI



Bu ay Casting Ajansı'nı epeyce erken kapatmak zorundaydık o nedenle ayın yarısından itibaren gelen başvuruları gelecek aya alırız artık. Ajansta bu ay tam bir Murat Tatkan fırtınası esti. İsminin önünde Dr. ibaresi olan Murat hoca, ilk önce oyun karakterlerinin aslında hangi oyuncudan modellendiğiyle ilgili bir araştırma yapmış, ardından başlı başına bir ajans titizliğinde bir araştırma daha yapmış. Bu ay bir de Semih Etiğ'in ayı oldu. Kendisini hem EN'ler bölümünde, hem de ajansımızda ağırlıyoruz. Semih Pikachu örneğiyle aramızda olacak, Murat ise bulduğu ajansın içinden seçtiğim bir örnekle. Yalçın Özveren ve Tırto Brass'a sevgiler. Adres aynı adres: faruk@oyungezer.com.tr



Pikachu - Papağan



Carrot Top - Blanka



SPIELBERG ELİNİ ETEĞİNİ ÇEKTİ

Bundan yaklaşık altı yıl önce Steven Spielberg EA ile üç oyunluk bir anlaşma yapmıştı. Görünüşe bakılırsa bunlardan henüz çıkmamış olan ikisi asla güneş ışığını görmeyecek. Bu oyunu duyan var mıydı aranızda bilmiyorum ama Spielberg'ün danışmanlığını yaptığı ve uzunca bir süredir planlama aşamasında olan aksiyon/macera türündeki oyunu LMNO iptal edilmiş. Elbette ki konuyla ilgili detaylar kesinlikle açıklanmıyor ama görünüşe bakılırsa geliştirici ekibin yaptığı sayısız toplantının ardından elle tutulur hiçbir şey çıkmamış. Proje konusunda sürekli fikir ayrılığına düşen ekip de en sonunda vazgeçmiş. Ha bu arada, Spielberg ile EA işbirliğinden çıkan tek oyun 2007'de Wii'ye çıkan Boom Blox oldu. Pek de verimli geçmemiş ha? Ve böylece Spielberg de oyun dünyasından şimdilik çekilmiş oluyor. Ha, pardon... Bir Halo filmi çekmeyecek miydi öncesinde?

LED

Emil Heaton Christensen

Tüm zamanların en iyi Counter-Strike Oyuncusu

Abdisamad Spawn Mohamed

12 kere Dünya Counter-Strike Şampiyonu



Dünya Şampiyonları Hayal Etti,
Biz Tasarladık!



BenQ XL2410T LED Monitör
3D Profesyonel Oyun Monitörü













BenQ
Enjoyment Matters

www.BenQ.com.tr

DUKE NUKEM FOREVER



SONSUZA KADAR DUKE! - YİĞİTCAN ERDOĞAN

En sonunda... Hepimizin aklındaki kelimeleri en başında ben söyleyeyim isterseniz; "en sonunda". Tüm olayı sakız çiğnemek ve kıç tekmelemek olan ve sakızı şüpheli bir biçimde hiçbir zaman yeterli sayıda bulunmayan Duke geri döndü. O burada, bu sayfalarda ve birkaç ay içerisinde de raflarımızda olacak. Bilgisayarlarımızda. Parmaklarımızın ucunda. Duke geri döndü arkadaşlar. En sonunda.

Aslında... Aslında iş biraz karışık… Yo, yanlış anlamayın, Duke kesinlikle 2011'de piyasada olacak, Gearbox'ın da, onlara bu konuda güvenen 2K Games'in de bu konuda şakası yok fakat geri dönme kısmı? İşte orası biraz belirsiz. 2009 tarihinde 3D Realms'in iç stüdyolarının kapatıldığı duyurulduğunda George Broussard, kendisini dava etmeye hazırlanan dağıtımcı Take-Two'ya karşı savunma olarak tek bir şey demişti: "3D Realms'in çökmüş olması DNF'nin bittiği anlamına gelmez. Dışarıdan oyunu geliştiriyoruz." İşte o dış, ilk başta Triptych Studios'tu. Ardından Broussard ve 3D Realms tecrübesiz Triptych'e yardımcı olması amacıyla Gearbox'ın kapısını çaldı. Doğru adamı arıyorlardı ve o doğru adam ilk işini 3D Realms'ten almış, ilk kodlarını Duke için yazmış Randy Pritchard'dı. Randy Duke'u zor dönemin-de yalnız bırakamazdı.

DUKE'LAR ASLA ÖLMEZ

O yüzden aslında hiç gitmedi Duke, sadece cilasını atacak birilerine ihtiyacı vardı. Duke Nukem Forever, 3D Realms'in yapamayıp silip attığı, ardından Gearbox'ın esinlenerek baştan yaptığı bir oyun değil. Aksine oyun aylar sonra raflarda olduğunda elinizdeki işin yüzde doksanı 3D Realms'e ve George Broussard'a ait olacak. Bunun korkutucu taraflarını tahayyül edebiliyor musunuz? Elimizde bütün büyük tasarım kararları on üç sene önce, yani FPS'ler *Half-Life* görmemişken, yani FPS'lerin en sofistikesi *Quake II*'yken verilmiş bir oyun olacak 2011'de. Ya da en azından, George Broussard normal bir insan olsa durum bu olurdu. Hoş, gerçi, Broussard normal bir insan olsa sanırım oyun çoktan çıkmış olurdu.

Ama Broussard'ın doğasında bu yok. O, 13 sene bu oyunu 'bitince çıkacak' mantığıyla hazırlayıp asla bittiğini hissetmediyse bir sebebi var. Broussard'ın 13 sene boyunca farklı oyun trendlerinin yükselişini seyredip bazılarını da önceden tahmin edip oyuna ekleyiş hikâyesini yazar DNF tarihçileri. Çevreyle etkileşim, araç kullanma, quick-time event'ler, etkileşebildiğiniz eşyalar, eşyalara özel fizik motorları, ana karakter bedeninin modellenişi... Bunların hepsi hâlâ DNF'de var. Bu yüzden DNF her ne kadar birincil amacını FPS'lerin düz eğlence olduğu dönemlere bir selam olmak üzere seçtiyse de geri kafalı olmayacak. En azından Penny Arcade Expo'da gösterilen -ve Duke Nukem Forever tarihinde ilk defa oynatılan- demodan biz bunu anladık.

ANTİ KAHRAMANLIĞA SOYUNMAK

Şu meşhur demoyu izlemişsinizdir... Duke'un bir pisuvarın karşısında bizim yardımımızla ihtiyacını gidermesiyle başlayıp tahtaya tamamen bizim kontrolümüzde olan kalemler ve silgilerle bir şeyler yazmasıyla devam ediyordu hani. Ve Duke'un en nihayetinde domine ettiği yaratığın





Aradan geçen onca yıla rağmen bu şirin dostlarımızı unutmamışsınızdır, sanırım.

Her köşe başında bundan görmek çeşitli mide rahatsızlıklarına sebep olabilir.

Just welcome the daddy!



ŞCR / Gearbox Software

Ne diyebiliriz ki? id, Raven, Monolith ve Valve ile birlikte FPS dendi mi akla gelen ilk firmalardan biri. Hayatına Valve'ın gölgesinde başlamış olabilir ama Borderlands kanıtladı ki onların kendi bombalarını yaratma kudretleri de var.

James Bond 007: Nightfire (2002)

Eurocom'un yaptığı konsol versiyonunun aksine muazzam bir James Bond oyunuydu. Pierce Brosnan'ın Bond'u ne ifade ediyorsa onu birebir yansıtmış, hatta fazlasını bile yapmıştı. Kendi giriş müziği, Bond kızları ve atmosferiyle kusursuzdu. Buraya neden girdi? Çünkü bu benim satın aldığım ilk orijinal oyunumdu!

Half-Life: Opposing Force (1999)

Gearbox için her şeyin başladığı nokta. Bir ek paket için daha dâhiyane bir fikir bulunabilir miydi merak ediyorum. Black Mesa'nın hikâyesini o korkunç askerlerden birinin gözünden yaşamak muazzam bir tecrübeydi. Hala Adrian Shepherd'ın bir episode'da karşımıza çıkacağına inanmak istiyorum ben.

KISACA

Tür: FPS
Yayıncı: 2K Games
Çıkış Tarihi: 2011
Platform: PC, PS3, 360
Site: www.dukenukem.com

gözünü bir Amerikan futbolu sahasında gol yapmasıyla bitiyordu demo. Sonrasında görüntüler on beşinci seviyeye atlıyor ve Duke araç kullanırken görülüyordu. Aracın gazı bitip Duke düşmanlarıyla yüz yüze çarpışmaya başladığındaysa demonun süresi bitiyor, 13 sene sonra Duke gören oyuncuların gazı birden kesiliyordu.

Yani evet, Duke eski Duke'luğunu koruyacak, abartı silahlar, abartı düşmanlar, abartı komedi unsurları... Çünkü dedik ya, bu Duke'un yeni bir karakter olarak doğuşu ya da Gearbox'ın ellerinde dirilmesi hikâyesi değil, bu düpedüz 3D Realms'in yaptığı oyunun son cilasının en sonunda atılmasının destanı. Broussard 13 yıl boyunca neye inandıysa, nasıl yarattıysa Duke'u poligon poligon, kral o haliyle karşımızda olacak. Duke'u en iyi anlatabilecek adamın yaptıklarına Duke'u en iyi anlayan adam cila çekecek, olan biten bu.

SON VİTES

Bu cila neyi içerecek peki? Evet, DNF Duke ne ifade ediyorsa onunla modern bir FPS arasında köprü olacak, o kadarını anladık fakat Gearbox nerede giriyor devreye? Eğer oyun bitmiş de cilası atılıyorsa 2011 tarihi nereden çıkıyor? Bu sorunun cevabı biraz karışık; ne Gearbox, ne de 3D Realms şu an DNF üzerinde ne yapıldığını açıklıyor. Pritchard'ın örtülü açıklamalarından anladığımız, Gearbox'ın Dük'e bir multiplayer geliştirdiği. Gearbox'ın hevesli CEO'su düşmanlarımızı buza çevirip parçalamaktan, ufaltıp üzerlerine basmaktan, yani tek kişilik senaryo silahlarını multide de kullanmaktan söz etmiş bir defasında. Eski ve yeninin dengesi DNF'in her köşesinde olduğu gibi burada da işleyecek.

DNF geliyor. En sonunda. Eğer o geldiğinde buralarda olursanız, çıkacağı günü takvimlerinizden silin. FPS sevmeseniz, Duke'tan tiksinseniz de o gün bütün oyuncular için Duke Nukem Forever günü olacak. Sonsuzluğun gerçek olduğu gün… Hazır mıyız?



EBEDİ DÜK'ÜN KISA TARİHİ

29 Ocak 1996 – Duke Nukem 3D piyasaya çıkar, çok tutar, hemen devamı geliştirilmeye başlanır.
28 Nisan 1997 – Duke Nukem 3D'nin devam oyunu Duke Nukem Forever duyurulur.
Kasım 1997 – 3D Realms id Software'den Quake II motorunun lisansını edinir.
28 Mayıs 1998 – Duke Nukem Forever'ın ilk videosu 98 senesinin E3'ünde oyunculara tanıtılır.
Haziran 1998 – 3D Realms Duke Nukem Forever'ın Unreal motoruna geçtiğini açıklar.
17 Mayıs 2001 – Üç yıllık bir suskunluktan sonra 2001 E3'ünde yeni bir fragman yayınlanır.
Ocak 2003 – Take Two'dan gelen "Oyun ne zaman satışa hazır olacak" sorusuna verilen efsanevi cevabı ilk duyuşumuz: "When it's done."
Ağustos 2001 – Duke Nukem Forever'ın dağıtım hakları Take-Two'nun eline geçer.
Ocak 2006 – George Broussard Duke Nukem Forever'ın çoğunun bittiğini açıklar.
19 Aralık 2007 – Altı sene sonra ilk DNF videosu.
6 Mayıs 2009 – DN3D'nin başarısı ve Max Payne fikri mülkünün satışından gelen paraları tüketen 3D Realms Take-Two'dan 6 milyon dolar ister, Take-Two 2.5 hemen, 2.5 da oyun bitince şeklinde bir karşı teklifte bulunur, Broussard reddedip projeyi fesheder.
3 Eylül 2010 – Gearbox Software neredeyse bitmiş olan DNF'yi cilalayıp piyasaya sürmeye ikna olur.

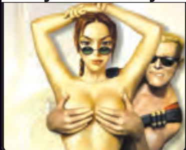


CENNETİN ÜÇ ATLISI

Yaptıkları ve yapmadıklarıyla 3D Realms'in bugünkü halinin en büyük sorumlusudur George Broussard. 1991 senesinde sadece dağıtımcılıkla ilgilenen Apogee Software'e girer ve Scott Miller'la beraber şirketin ismini 3D Realms yapıp ilk Duke Nukem'i o sene piyasaya sürer. Broussard ikinci oyunun da ardından şirketinin dağıttığı Wolf3D, Doom ve Quake gibi oyunlardan esinlenip Duke Nukem 3D'yi piyasaya sürer. Duke dünyayı sarsmıştır. George böylece bir dağıtımcıya bel bağlamadan DN3D'ye kendi devam oyununu geliştirmeye başlar... Ama kafasında bitmiş bir oyun taslağı yoktur. Kısa süre içerisinde 3D Realms ofisinde Broussard'a hiçbir oyun göstermemek gerektiği, yoksa onun gördüğü her oyundan bir şey eklemek için oyunun çıkış tarihini erteleteceği şakaları dönmeye başlar. Broussard on üç sene harcar inandığı Duke'a. On üç sene sonra 3D Realms dünyanın en zengin şirketlerinden biri olmaktan çıkıp batmış bir gemiye döner. Duke ölmek üzereyken Broussard'ın poker kankası Pritchard göreve yetişir. Şimdi mi? Şimdi Broussard baskının üzerinden çıkmış olmasından keyifli ama zafere erişemediği için de biraz bozuk. Eh, umalım da oyun çıkınca her şey düzelsin.



Kimyamız tutuyor mu?



Tam manasıyla, tüm hatlarıyla Duke!





Sonsuzluk ve ötesine!





Giden günlerimiz oldu duke...







SHADOWS OF THE DAMNED

LANETLENMEYİ BEKLERKEN – ALİ SEZGİN

Killer 7'ı oynamadıysanız veya en azından hatırlamıyorsanız çok şey kaybettiniz demektir. Oynanış olarak harikalar yaratmamasına rağmen gerek oyun dünyasındaki duruşu, gerekse de noir stilini oynanışa yedirmesiyle dikkat çekmişti. *Killer 7*'ın bu kadar önemli olmasının bir başka nedeni daha var aslında. *No More Heroes*'dan hatırlayacağınız Goichi Suda ve *Resident Evil* serisiyle ününe ün katan Shinji Mikami'nin birlikte çalışıp arkadaş olmasının nedeni de *Killer 7*'dır. Nikola Tesla ve Mark Twain arasındaki dostluğun bir ortak ürünle perçinlenmemiş olması kalbimizde yaradır ama neyse ki Mikami ve Suda'nın durumu farklı.





Garcia temponun düştüğü noktalarda Alan Wake misali kısa arayışlara girecek.

Zombiler çok zeki değil ve değişik silahları denemek için ideal hedef olacaklar gibi duruyorlar.

Bu iki dâhi oyunu kotarırken, bir başka dâhi de müzikleri ve oyunun ses yönetmenliğini yapıyor olacak: Akira Yamaoka. *Silent Hill*'in muhteşem müziklerini unutabilen var mı?

RÜYA TAKIMIDIR BU

Shadows of the Damned işte tam olarak böyle bir oyun. Farklı türlerin en önemli oyunlarını yapmayı başarmış iki muhteşem aklın ortak ürünü. Suda oyunun bir psikolojik aksiyon oyunu olduğundan bahsediyor. Kısmen *Alan Wake* gibi ama aksiyonu bol olanından. Shinji Mikami oyuna *Resident Evil*'dan getirdiği deneyimin üstüne oyunu daha dolu, daha dinamik yapmak için uğraşırken, Gouchi Suda kendine has punk tarzı için rötuşları atmakla ve detayları yaratmakla uğraşıyor.

Oyunda Garcia Hotspur isimli şeytan avcısını yönetiyor olacağız. Karşısına pek çok ara öykü ve beklenmedik kişiler çıkacaksa da Garcia'nın amacı aslında basit: Cehennemin dibine kadar inip her bir katı temizlemek.

Henüz yapım aşamasının başlarında olsa da SotD'un bu yıl Tokyo Game Show'da gösterilen ekran görüntüleri sevdiğimiz bir dilden konuşuyor. Garcia doğrudan kapıları tekmeliyor, yanına haddinden fazla yaklaşan zombileri dövüyor ve birbirinden değişik silahlarını kullanmaktan hiç çekinmiyor. Şimdilik bu silahlar hakkında pek açıklama yok ama zombileri elektrikle kömüre çeviren veya kazıklar fırlatarak parçalayan garip silahlarımız olacak. Aynı *Resident Evil*'da olduğu üzere silahları modifiye edip onlara ek özellikler eklemek de mümkün.

ÇOK BEKLETMEYİN LÜTFEN

Suda ve Mikami oyun hakkında yakalamak istedikleri havayı "*Bioshock*'un daha hareketli olanı" şeklinde açıklıyor. Büyük ihtimalle hem *Bioshock*'taki gibi derin ve dolambaçlı bir öykü anlatacak, hem de oyunun her saniyesinde gökten düşman yağdıracaklar. Aksiyondan ödün vermeden iyi bir hikâye anlatmak bugüne kadar pek de kısmet olmamıştı yapımcılara. Bu iki dâhinin bunu nasıl başaracağını görmek için sabırsızlanıyoruz.

Shinji Mikami, oyun hakkında konuşurken, yakın dövüş sisteminin "devrimsel" olduğundan bahsediyor. Çünkü (yukarıda da çok kısa bahsettik ama) benzer oyunlardaki kahramanların aksine Garcia kendine yeterince yaklaşan düşmanlara doğrudan tekme ve yumruklarla saldırabiliyor. Bu *Resident Evil*'dakinden farklı olarak hazır bir animasyon veya her defasında benzer şekilde gerçekleşen bir dizi hareketten daha fazlası olacak. Eğer tuşa geç basarsanız yaratık Garcia'nın üzerine atlayabilecek veya ıskalanan yumruk, karakteri normalden çok daha zor durumlara sokabilecek. Bu da rastgele değil, ter akıtarak oynamamız gereken bir oyun demek.

Şimdiye kadar söylenenler kulağa oldukça ilginç geliyor ancak hâlâ gözlerimizle görmeden inanmayacaklarımız var. Shinji Mikami ve Suda verdikleri sözlerin yarısını bile tutabilirse, Shadow of the Damned önümüzdeki seninin en büyük oyunlarından biri olmayı başarabilir. O zamana kadar biz 360drc'de havayı koklamaya, şeytanları bu oyundan uzak tutmak için uğraşmaya devam edeceğiz.

ŞCR / Grasshopper Manufacture

Oyun tarihinin en yaratıcı oyunlarından bazılarına imza atmış olan firma, şimdilerde rüya takımı toplamış EA için çalışıyor. Referanslara ve markalara bakınca beklentilerin tavan yapmaması mümkün değil. Peki hangi oyunlarla hatırlayalım bu güzide firmayı?

Killer 7 (2005)
Benzerlerinden hem oynanış, hem de tasarım olarak keskin bir şekilde ayrılan aksiyon/macera oyunu olan Killer 7'a en çok yaklaşan oyun yine aynı firmadan çıkan No More Heroes olsa gerek.

No More Heroes (2008)
Wii platformunun sahip olduğu en iyi oyunlardan biri olmasını bir yana bırakın, konsolun yaş kitlesini tek başına yükseltebilecek kadar dolu bir oyundu No More Heroes.

Kimyamız tutuyor mu?



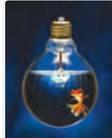
Garcia umarım en az Dean ve Sam kadar karakterli olur.

+



Robert Rodriguez. Mikami oyunun devasa bir Rodriguez filmi olacağını söylüyor.

+



Yaratıcılık her şeydir.

=



KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Electronic Arts
Çıkış tarihi: Bilinmiyor
Platform: PS3, Xbox 360
Site: www.ea.com/shadows-of-the-damned



SONY
make.believe

Windows®. Sınırsız Yaşam.
VAIO, Windows 7 ürününü önerir.



En gerçekçi oyun keyfi

Bazen başka bir dünyaya ışınlanmak istersiniz. Yeni VAIO F Serisi, Intel® Turbo Boost Teknolojisiyle, oyunlarda en gelişmiş HD görüntüleri ve yüksek performansı size sunuyor. Nefes kesen grafikler, eşi benzeri olmayan gerçeklik... VAIO'yla oyun oynarken aldığınız zevki hiçbir şeyle kıyaslayamayacaksınız.

Yeni VAIO F Serisi ve Intel® Core™ i5 işlemciyle, hayatı yeniden hissedin. **Ayrıntılar sony.com.tr'de.**

Yeniden hissedin

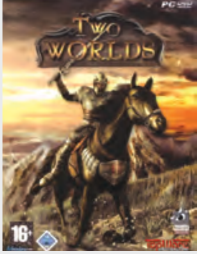
VAIO





HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!

Geç kaldın Emre. Bu ay bizimle değilsin, hayret. Bu ay eşek arılarını bile dillendirecek keşifleriyle Ümit Kara bizimle birlikte. Bizce ilk denemesinde hedefi vurmuş durumda. Eklemek istediğiniz bir şeyler varsa adres aynı: faruk@oyungezer.com.tr



1- Two Worlds (2007)
Orjinali: "Methinks you care little for your sister when i think on the time."
Meali: "Ben düşünür sen kız kardeşine çok az dikkat etmek zamanın üstünde düşünürken "
Demek ki: Yeni bir oyun olması kötü monologu engellemiyormuş. Sanırım Kübalı bir politik mülteciyi çevirmen olarak kullanmışlar.

2- Cooking Mama 2 (2007)
Orjinali: "Guuulaaiiaaa… you gave it yewer bets effer."
Meali: "Guuulaaiiaaa… seeyn ey neyi eforunu verdiyn."
Demek ki: Şaka gibi bu alıntı. Bu oyunun bir de birincisinin olduğu gerçeği tüylerimi ürpertiyor.



3- Michigan: Report from Hell (2005)
Orjinali: "…in an attempt to evacwate Chicago…"
Meali: "…Chicago'dan kaçmmpak denemesi…"
Demek ki: Başarısızlıkla noktalanan bir kalem tutma sevdası, onca kontrol sonrasında piyasaya düşen bir oyunda bile karşımıza çıkabiliyormuş.



SAĞLAM DURUŞ

Bioshock serisinin yaratıcısı olan Ken Levine şu sıralar deliler gibi Infinite üzerine çalışıyor olmalı. Levine'in Bioshock filmi için "çok yetenekli bir yönetmenle" çalışmayı reddettiği ortaya çıktı. Haliyle "neden?" sorusu yöneltilmiş kendisine… "İki çalışmaya birden yaratıcı içerik sağlamaya çalışmanın nesi mantıklı bilemiyorum. Ayrıca ben oyunumda bana yardım etmesi için bir film yönetmeniyle çalışıyor muyum?" demiş Levine. Ama daha ilgincini –ve bizce doğrusunu- sona bırakmış: "Eğlence sektöründe oyun yapımını daha aşağıda görmek gibi bir eğilim var. Sanki 'evet, bir gün bizim ligimize yükselebilirsiniz' gibi bir anlayış seziyorum." Kendisine Guillermo Del Toro'nun THQ'yla yaptığı anlaşma sorulunca da "Daha önce bir oyun yapmadı. Belki de bu konuda cin fikirleri vardır ama iyi bir oyun yapmak gerçekten çok ama çok zordur." Levine bizce 'oyun dünyasında son zamanlarda en doğru cümleleri kuran adam' ödülü falan almalı.





WILL WRIGHT YENİ "OYUN"UNU DUYURDU

SimCity, Sims ve Spore gibi oyunlar hep onun başının altından çıktı. Yaratıcı olduğu kesin ve bu özelliğini yeni oyununda da ön plana çıkaracak belli ki. Wright'ın yeni oyununun adı: Bar Karma ve alışık olduğumuz gibi bir oyun değil. Bar Karma aslında interaktif bir televizyon programı. 30 dakikalık bir yayın süresine sahip programda, kayıtlı seyirciler her bir bölüm için bir hikâye tablosu hazırlayacak ve programın web sitesine upload edecekler. Kayıtlı senaryolar açık olarak oylanacak ve program ekibi tarafından filme alınacak. Kısacası her bir bölüm, izleyiciler nasıl istiyorsa o yöne doğru gidecek. Will Wright bu konsept üzerine uzun bir süredir düşündüğünü ve asıl amacının online topluluklarla kaliteli bir yapım ekibinin bir araya gelmesiyle neler yapılabileceğini görmek olduğunu söylüyor. Tutarsa bizimkiler de çakmasını yaparlar kesin.



YILIN YENİ KREASYONLARINI TANITIYORUZ

Ne zaman yurtdışına çıksak uğrak yerimiz hep oyun satışı yapan yerler olur haliyle. Sonsuzluğa doğru uzanan, oyun, konsol ve aksesuar raflarının ardından en az bu raflar kadar uzun olan başka bir reyon daha karşılar bizi genellikle. Oyun tişörtleri, anahtarlıklar, figürler en az oyun rafları kadar ilgimizi çeker hep, biz de hayıflanırız "arkadaş şunları getirseler de giysek" diye. Bu konuya el atan ECCE, bundan böyle ülkemize en sevdiğimiz oyunların eşyalarını getiriyor olacak. Call of Duty, Assassin's Creed, Diablo 3, Starcraft II, Medal of Honor, Splinter Cell, Street Fighter gibi oyunlar ülkemize ilk giriş yapacak olan ürünler. İşin en zor kısmı kesinlikle seçim yapmak olacak. Firmadan yeni ürünler ve haberler geldikçe sizlerle paylaşıyor olacağız.

OYUNEZER!

BİR TUTAM BAL İÇİN, BİR KİLO KEÇİBOYNUZU
* MAFIA 2 HAKKINDA AĞIR SPOILER İÇERİR.

Birine aşık oldunuz. Onu sahiplenmek, her anı onunla yaşamak, her şeyi paylaşmak istiyorsunuz. Birlikte geçirdiğiniz dakikalar, saatler hayatınızın en güzel zamanları. Ama o size açılamıyor. Sizin ona değer verdiğiniz kadar değer vermiyor size. İliklerinize kadar hissediyorsunuz bunu. Sırılsıklam aşıksınız ama karşınızda, söylediğiniz bazı şeyleri duymazdan gelen, hatta dikkate bile almayan biri var. Ona kızarsınız, hem de çok. Aşık olmaktan vazgeçmezsiniz. Zaten vazgeçilebilecek bir şey değildir aşk ama kızarsınız size kendinizi değersiz hissettirdiği için.

Sekiz yıldır bekliyorduk Mafia 2'yi. Açıklanan her bir detayda, yayınlanan her bir videoda daha da heyecanlanıyordum. Beklentilerim tavan yapmıştı ama oyunun kredisi sonsuzdu. Belli ki nasıl bir oyun çıkarsa çıksın oynayacaktım. Empire Bay'in içinde yaşayacak, Vito'yla hayatın acımasızlığına karşı daha da acımasız olmayı deneyecektim. Yaptım da tüm bunları. Hem de sonuna kadar hissederek... Fakat çok şey eksikti. Oyunun en güçlü olduğu yer olan senaryo ve karakter gelişiminde bile kopukluklar vardı. 2K Czech belli ki araya çimento atmayı unutmuştu ya da bilinçli olarak çıkarmıştı bilmiyorum. Eğer Vito'nun hikâyesinin açık noktalarını parayla satmaya çalışırlarsa o zaman beynim daha da ekşiyecek.

BİLSEYDİK REDDEDERDİK

Çok çabuk bitti senaryo. Sekiz seneden daha fazla şeyin damıtılmasını beklerdim. Bir de kalkıp demezler mi "şehrin yaşaması önemli değil" diye. Yahu nasıl önemli değil? Görüyorsun Empire Bay'i, içindesin şehrin. Karlı kaldırımları, yaşamak istemez mi insan? İnsanlarla birkaç kelâm etmek, birkaç bara girip çıkmak, blues dinlemek Vito'nun da hakkı olamaz mı? Dönemin özelliklerini camın ardından olabilecek en çekici şekilde yansıtan Empire Bay, niye yanına sokulmamıza, onu daha iyi tanımamıza izin vermiyor ki? Empire Bay A noktasından B noktasına giderken bana eşlik edecek bir arka plandan kesinlikle daha fazlasını sunmalıydı. İçinde sosyal alanlar olmalıydı. Tamam çok iddialı bir şeylere girmek istememiş olabilirsiniz ama mini oyunlar da mı olamazdı? Belki bir kabare, belki de açabileceğimiz küçük bir dükkân... Çok şey mi istiyorum? Joe ve Henry'le birlikte bir kabareye gitmeli orada olay çıkarabilmeliydik. Bu sırada Joe yine sivri dilini kullanmalı ve sözleriyle güldürürken silahıyla konuşmalıydı. Henry ise rasyonelliğinden ödün vermeden bizi çekip çevirmeliydi. Ne bileyim sadece öyle bir şeyler işte. Bizi sadece görev yapıyor olma hissinden koparıp alacak bir şeyler.

BU KARAKTERLER DAHA İYİSİNİ HAK EDİYOR

Peki ya o muhteşem karakterlerin saatler içinde gözümüzün önünde yitip gitmesine ne demeli? Bir Henry Tommasino vakası var ki sormayın. Son zamanlarda gördüğüm en sağlam karakterlerden birinin bir görev önce gelip bir görev sonunda harcanmasına ne demeli? O kadar ilginç bir şekilde takıma katılan adamı neden bu kadar çabuk harcıyorsunuz? Hasta mısınız siz yahu? Bunun sadece oyunun senaryosunun çok hızlı bir şekilde toparlanıyor olmasıyla alakası var. Mafia 2'nin muhteşem senaryosu, oyun ilerleyip karakterler geliştikçe demlenmeye fırsat vermeden, su kaynar kaynamaz ocaktan alınıyor. Tavşankanı diye yutturulan şey bildiğin sallama aslında. O bile demini almamış. İçtiğiniz şey sıcak ve tatlı ama gelin görün ki gerçek tiryakilerin yutmayacağı şekilde ham. Joe, Vito ve Henry arasındaki arkadaşlık bu yetenekli kalemlerle çok daha iyi işlenebilir, oyun kemiksiz bir klasik, bir efsane haline dönüşebilirmiş ancak ne yanlış gittiyse artık, olabilecek en sığ şekilde işleyip bırakmışlar.

EN KÖTÜSÜNÜ SONA SAKLAMIŞLAR

Oyunun bir de sonu var ki hepsinden daha beter. Yahu arkadaşım niye bitirmeden bırakıyorsun! Ben sekiz sene ekrana aval aval bakmak için mi bekledim? Ayıptır, yazıktır, yanlıştır. Bizim beklentimiz şöyle kallavi bir roman tadında, başı kıçı belli olan bir hikâye dinlemekti. Sen şimdi niye Half-Life havalarına giriyorsun ki? En önemli yerde kestin bitirdin oyunu. Mafia 2 Episode II mu yapacaksın? Neyin planları içindesin 2K? Camını çerçeveni indirmek istiyorum yeminle. Kısa keseyim artık: Mafia 2, olabileceğinin yarısı kadar ancak olabilmiş, kendini sevdirmesini bilen ama tam da sevdiğiniz için nefret ettiğiniz bir oyun. Bana "indirilebilir içerik!" diye gelmeyin, fena terslerim.



Şu kadronun dostluğu üzerine birkaç söz daha söylenseydi ne kaybederdiniz? Sıkı dostların sadece görevlere gidişleri ve dönüşleri sırasındaki diyaloglardan daha fazlasını hak ediyorduk. Hem onlar, hem de biz.



Oyun bunu yapmaktan çok daha fazlası olmalıydı. Her mafya hikâyesinin altında dramatik bir yapı vardır. Mafia 2'de bu, oyunun başı ve ortasındaki 10 dakika ile geçiştirilmiş. Heey! Vito'nun bir ailesi var! Empire Bay'de kaldığı onca sürede sadece iki defa mı görecek bu adam annesini?



Ah Empire Bay. Gönlümde bir yara olarak kaldın sen. Yemin ederim Libert City'den bile çok sevdim seni. Loş ve karlı sokakların, ağır yürüyen insanların, geçmişin puslu anılarını taşıyan tabelalarınla içinde olmaktan çok hoşlandım. Keşke seni daha yakından tanıma şansı verilseydi bize.



Ayrıca Vito her denileni yapan bir robot olmamalıydı. Oyunun önemli noktalarında onun da karar verme sezgisinin güçlü olduğunu anlıyoruz. Fakat gelin görün ki oyun boyunca yaptığı tek şey bir şeyleri onaylamak.

AYIN EZENİ



Furkan Faruk Akıncı

Hani bazı adamlar vardır, dersin ki "Derviş bu, hayatta sinirlendirmezsin". Faruk onlardandır, yanakları sadece gülmekten kızarır. Genellikle... "O an" geldiğinde, o yanaklar sinirden kızarmaya, o mülayim bakan gözler ayrı taraflara bakmaya başladığında, işte o anda Faruk'un yanında olmak istemezsiniz. Mafia II'yi ezmek için bilgisayarın karşısına geçtiğinde öyle bir andı ve gecenin üçü olduğu için neyse ki ofisteki can kaybı az oldu.

Sizi Yenileyecek Bir Değişime Hazır mısınız ?





Tıraş Kolonyası Serisi



After Shave Balm Serisi



Tıraş Jeli Serisi



Tıraş Köpüğü Serisi



Tıraş Kremi Tüp Serisi



Vücut Şampuanı Serisi



FARUK
Şu masanı bir gün toplu göremeyeceğim değil mi? Bazen gaza gelip senin masanı bile topladığım oluyor ama evladım ayıptır. Bir sonraki gün eşşekler gibi çalışacağın masanı bu halde bulmak çok mu hoşuna gidiyor? Karmaşa, kaos senin ruhunda var. Bilgisayarının masaüstünden, oyunda tuttuğun inventory'ye kadar her şey darmadağınık. Biraz çeki düzen ver şu kendine.

BERKANT
Değil eşşekler, Eslek'ler gibi çalışıyorum da ruhun duymuyor. Bu düzensizliğin, bu kaosun kendi içinde yok mu kendi düzeni? Kaç kere hatırlıyorum masaüstümü klasörleyip düzenledikten sonra bir dosyayı bulana kadar kıçımın çatladığını. Şimdi gir WoW hesabıma falan, çantayı açıp "ulan neredeydi şu item" diye ararken sen, ben item'ı bulup enchant'ı basıp, Lich King'e tek atmış oluyorum. Hem Latince bilen babam mı, "ordo ab chao" cümlesinin anlamını en iyi sen bilirsin, bu cümlesi imzası haline gelmiş bir dili sözlüksüz konuşabiliyorken, gelip bana nasıl dağınıklığın düzenden daha akıl kârı olduğunu savunursun? Babanın park yeri mi burası!

FARUK
İlkin geçen ayı hatırla evlat. Önce sakin, sükûn kalmasını bil. Evet, kaosun içinde bir düzen vardır ama bu cümle kendi kuyruğunu kovalayan bir köpek gibidir tıpkı. Sen değil misin çok çalışan, sen değil misin iş yükünden dolayı ağlayan? O zaman takvim tutmaya masanı düzenli tutmaktan başlayacaksın. Düzeni de geçelim, temiz tutacaksın. Bir kere WoW hesabım yok ama oyunlarda düzenli envanter tutmak bana keyif veren acayipliklerden biridir. Envanteri düzenli, masası temiz adamdan zarar gelmez evlat.

BERKANT
Takvim tutmadığım da ayrı bir kendini bilmezlik olmuş. Yahu yanında oturuyorum, görüyorsun Outlook'u, Xobni eklentisini, Google Calendar senkronizasyonunu, üzerine iPhone ile her an her yerde olma senkronizasyonunu; ve bunlara rağmen hâlâ takvim tutmadığımı söylüyorsun. Ayrıca düzeni geçelim cidden de temiz tutmamak neyin nesi, başak burcuyum ulan ben! Sana maval okumak kolay tabii, Resident Evil 5 gibi 9-slotluk envanteri dedeler de tutar, önemli olan yüzlerce-slotluk envanterde tuttuğunu kopartmak.

FARUK
"Her yerde olma senkronizasyonu", "dedelerin envanter tutması" ve "envanterde tuttuğunu koparmak" diyerek beni benden almış olmana karşın sana Adam(a) gibi cevap vereceğim evlat. Evet, yanımda oturuyorsun, yaptıklarını ve yapamadıklarını görüyorum. Sen o kadar senkronizasyona ve yaşam destek ünitesine rağmen hala işlerini yetiştiremiyorsan kendini tekzip ediyor ve üzerine kirazını da kendi elinle koyuyorsun demektir. Ah evlat ah! Seni pilotların arasına almaz olaydım.

BERKANT
İşlerimi yetiştiremiyor olmam mı, yoksa yetiştirmiyor olmam mı? Asıl sorman gereken soru bu kendine. Çok kez işleri boka sarmış olabilirim ama kaç kere bir Mesih gibi yetişip günü, haftayı, ayı, yılı ve dekatı kurtardım farkında mısın? Geçen sene mayomu alıp Caprica'nın gözde mekânı Bodrum âlemlerine yılan gibi akacakken acilen İstanbul'a çağırmadınız mı? O gün sizin düzeninizi de gördük, kumandan olmuşsun ama kumandan bende oluyor bazen. Şimdi laptop'a geçtim. O kadar pilot yaptın da sen beni, uçurmaya lisans da var ama Viper'ım nerede? Dodge Viper'a bile razıyım. Al Viper'ı, oturup konuşalım tekrar bu düzen ve iş yetiştirememe meselesini, bakalım kim daha kısır çekişiyor.

FARUK
Gemi zor durumdayken, en yetenekli pilotun denize girdiği nerede görülmüştür? İstediğin yıldız gemisine gidip deneyebilirsin. Şimdi şu "kumandan" olayına gelelim. Bir kumandan, "kumandayı" güvendiği tayfasına verir sadece. Ha, zaten biliyorsun bu geminin nasıl döndüğünü ama gidip de Caprica'larda, adalarda, Modalarda geziyorsan, değil düzen, tertip, en başına kadar gidip pilotluğu yeniden öğrenmen gerekir evlat. Ama gelgelelim şu satırları yazarken masandaki karmaşaya ne diyeceksin bilemiyorum. Bir laptop'ın yanında bucağında, bisküvi ve kırıkları, üzerinde çöpler olan çay tabağı ve bardağı, boş bir pet şişe, ilaç kutuları vs... Kocaman çekmeceli komodin verdik, hala masaların üzerindesin.

BERKANT
Ben böylesi bir sorumluluğu istemedim...

FARUK
Saylonlar bize ne istediğimizi asla sormadılar. Büyük oyuna hoş geldin.



EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ
LOG
www.log.com.tr
Test ettik
NOKIA N8
SONY PLAYSTATION MOVE
ASUS LAMBORGHINI VX6
TÜRKİYE'DE İLK KEZ
iPhone 4 Türkiye'de!
KARŞILAŞTIRMALI FİYAT TABLOSU
iAksesuar
APPLE iPHONE, iPOD, iPAD AKSESUAR REHBERİ
Cep robotu
ANDROID
EN GÜÇLÜ ANDROID TABANLI CEP TELEFONLARI, TABLETLER, NETBOOK'LAR VE EN İYİ ANDROID UYGULAMALARI BİR ARADA
Tam 3D çözümü
PANASONIC 3D KAMERA, TELEVİZYON, BLU-RAY OYNATICI VE GÖZLÜKLERİYLE HERKESİ 3D DÜNYASINA DAVET EDİYOR
BlackBerry PlayBook
MERAKLA BEKLENEN BLACKBERRY TABLET
Sony Ericsson LiveView
AKILLI TELEFONUNUZA ELVEDA
Sony Bloggie Touch
DOKUN VE KAYDET
IFA & Photokina 2010
DÜNYANIN EN BÜYÜK TEKNOLOJİ FUARLARINDA TANITILAN EN YENİ TEKNOLOJİ HARİKALARI
Uygulama Rehberi
AYIN EN İYİ iPHONE VE ANDROID UYGULAMALARI
#29

Assassin's Creed Brotherhood

BAŞLIK YANLIŞ... ASSASSIN'S CREED 3 YAZMALIYDIK!

– FURKAN FARUK AKINCI

Mihi in animo est Romam vadere…
Uzun zaman önce yapmalıydım bunu. Binlerce yıllık tarihin üzerinde oturan bir şehri kitaplardan tanımaya çalışmak, o şehrin içinde olmakla kıyaslanamayacak kadar anlamsız elbette… Üniversite yılları boyunca klasik döneme dair her türlü detayla kafayı eskitmenin dışında Roma, her zaman bir cazibe merkezi olmuştu şahsım için. İçinden fışkıran yazın örnekleri ve kan, çekici kılıyordu bu mihrabı yerinde kalmış şehri. Daha uçağa bindiğim an başlamıştım rol yapmaya; sanki Assassin's Creed Brotherhood'u görmeye giden bir editör değil, Roma'yı ilk defa görecek bir lejyon eskisiydim. Colloseum beni bekliyordu. Expectatis me, o Foro!



CUI DONO LEPIDUM NOVUM LIBELLUM

Şehre iner inmez, nereye geldiğim konusunda ciddi şüpheler uyanıyor içimde. Ağzında sigara olan şişman ve kirli sakallı bir adam bağıra çağıra arkadaşını kafakola almaya çağırıyor. Roma'da olduğumu, kullandıkları dildeki sert sessizlerin baskınlığından ve uzatılan son hecelerden anladım; bu İtalyanca olmalıydı. Hedef via Monte Giordano, Palazzo Taverna. Assassin's Creed Brotherhood'u (ACB), Ortaçağ'dan 19. yüzyıla kadar Roma'nın artistik lezzetini içinde barındıran önemli yapılardan birinin içinde deneyeceğiz. Palazzo Taverna oyunun içinde de önemli bir yere sahip olacak. Özellikle uzunca bir süre Borgia ailesinin evi olduğunu düşünecek olursak…

Mermer, bronz heykellerin; yaşını belli eden yosun tutmuş taş duvarların arasından ilerleyip beklemediğim kadar karizmatik ve zinde bir eve varıyoruz. Her bir köşe ACB'nin türlü detayları düşünerek hazırlanmış. Bir yanda suikastçıların kıyafetleri, diğer yanda oyunda kullanılan silahların sergilendiği alan, öte yanda bu silahların nasıl kullanılacağını öğreten iri kıyım bir kılıç ustası ve elbette ki PS3 ve Xbox 360'lar. İçlerinde ACB'nin bu güne özel olarak hazırlanmış tek kişilik modu ve multiplayer seçenekleri denememiz için yaratılmış hesaplar. İnsan nereye bakacağını şaşırıyor tabii. Eh, bir yerden başlamak lazım…

ARIDA MODO PUMICE EXPOLITUM

ACB aslında bildiğiniz Assassin's Creed 3! Yani aranızda halen bu oyunun multiplayer içerecek bir genişleme paketi olduğunu düşünenler varsa, onları acilen bu yanılgıdan dönmeye davet ediyorum. ACB, AC2'nin hemen kaldığı yerden devam ediyor. Hatırlayacak olursanız, Ezio en son "daha soracak çok sorum var" diyordu. İşte bu soruların yanıtlarını aramaya başlıyoruz Ezio'yla birlikte. İkinci oyun çok ilginç bir yerde bittiği için kulak kabartıyorum elbette ki tüm ayrıntılara. Ama oyundan kafamı kaldırdığım zaman daha da bir tuhaflaşıyor her şey: Basbayağı Borgia'nın yaşadığı evdeyim yahu. Yani Ezio'nun en büyük düşmanının yaşadığı yerde.



Ezio'yu kontrol etmeye başladığınız ilk anda neyin değiştiği konusunda çok emin olamıyorsunuz. ACB, direkt olarak ikinci oyunun kaldığı yerden, aynı temayla başladığı için ilkin AC2 oynuyormuş hissine kapılıyorsunuz. Fakat oyun size yeniliklerini ve sürprizlerini yavaş yavaş açık ediyor. Dikkatli gözler, anında grafik ve animasyonlardaki detay seviyesinin arttığını görecekler-dir. Karakter modellerinde, kostümlerinde daha ince bir işçilik var. Sanat yönetimi yine AC2'de olduğu gibi başrollerde. Dönemin estetik algısı ve mimarisi sanırım daha iyi yansıtılamazdı. Zaten içinde bulunduğunuz ortam o dönemi her şeyiyle yansıttığı için kendinizi atmosferin içinde kaybetmeniz an meselesi oluyor.

CORNELI TIBI NAMQUE TU SOLEBAS

ACB'nin en büyük yeniliği 'Brotherhood' sözcüğünün içinde gizli. Olaylar Ezio'yu öyle bir noktaya sürüklüyor ki aslında görünenden çok daha büyük şeyler döndüğünü anlıyorsunuz. Böylesi büyük bir komplonun içinde yalnız başına çok yol alamayacağını anlayan Ezio, dönemin kültür başkenti olan Roma'ya doğru yola çıkıyor. Burada Ezio'yla birlikte bir suikastçı loncası kurmaya ve bu loncaya liderlik etmeye çalışacağız. Elbette



bunu söylemek, yapmaktan daha kolay… Ezio artık bir usta suikastçı ve sorumluluğu eskisinden çok daha ağır, karşısındaki tapınakçıların yöntemleriyse eskisinden daha acımasız. Nasıl mı? Düşman sayısı eskisinden çok daha fazla ve silahları çok daha güçlü… Ezio her ne kadar usta mertebesine yükselmiş olsa da bu yeni silahlar konusunda ustalaşmalı, yeni ekipmanları kullanmayı öğrenmeli. Örneğin, eski Ezio'ya paraşüt desek bön bön bakardı herhalde ama artık havada süzülmek için Leonardo'nun paraşütünü kullanabiliyor olacak.



Dedim ya oyun yeniliklerini size yavaş yavaş açık ediyor diye; oyuna başlayıp kendimi Roma'da bulduktan sonra karşıma az önce bahsettiğim o acımasız düşmanlar çıkmaya başladı. Atlılar, tüfekli piyadeler, Vatikan muhafızları derken Roma'nın, Floransa'dan çok daha farklı olacağını anladım. Ezio'nun artık usta bir suikastçı olması, savaş dinamiklerinin de gelişmesini sağlamış haliyle (ya da tam tersi). ACB'de karşılıklı yakın dövüşlere girmek yerine eskiye göre daha sinsi olmanız gerekiyor. Roma'ya geldikten sonra aklıma gelen ilk şey bu oldu açıkçası çünkü Ezio'nun düşmanları bariz bir şekilde güçlenmiş. Oyunda ilk hamleyi yapanın kim olduğu çok önemli, düşman güruhunu önceden fark etmek ve ona göre konum almak da öyle. Yeni düşmanlar hem uzaktan, hem de yakından sizi çok rahat kıstırabiliyorlar. Şehrin mimari özellikleri nedeniyle kaçış da oldukça zor. Şehrin hemen her yerinde yüksek gözlem noktaları bulunuyor ve bir yerden sonra kendinizi köşeye sıkışmış bulmanız işten bile değil. Yani ilk saldıran kişi olmak önemli, evet. Bunu yapabilmek için de yeni oyuncaklarınız var.

Ezio'nun bileğinin altında gizli olan pistol karambol durumlarında gayet faydalı olabiliyor. Yine menzilli çalışmanın işe yarayabileceği zamanlarda elinize geçen balta ya da mızrak gibi silahları düşmanlarınıza fırlatabiliyorsunuz.

Tüm bu yeni taktikler zaten yoğun olan oyun keyfini fazlasıyla artırmış ama asıl değişikliği dövüşlerin sinematik kalitesinde hissediyorsunuz. Gerçi oynarken bilinçli değil tesadüfen yaptım ama yine de bunu anlatmam lazım. İki tüfekli piyade, beş de Vatikan muhafızı tarafından kıstırıldım dar bir "via"da. Hani, önceki oyunlardan hazırlıklıyım dövüş konusunda ama işin içine menzil girince afalladım biraz. Yine her zamanki taktiğimi uyguladım ve ilk hamlenin onlardan gelmesini bekledim. Amacım gelecek olan bütün hamleleri savuşturup düşmanın gafil anında kılıcı böğürlerine saplamaktı. Fakat o da ne! Artık birbirlerinin hamle yapmasını beklemiyor ki bu keratalar. Hepsi aynı anda çullanmaya başladı üzerime, belime belime vuruyorlar. O anda bir hareket yaptım ki akıllara zarar: Sana hamle yapan birini kolundan tutup sırtını çeviriyorsun, sonra bileğindeki pistolle karşındaki iki kişiyi indiriyorsun, son olarak da kolundan çektiğin zavallının gırtlağını kesiyorsun. Düşmanlar güçlenmiş ama Ezio da eski Ezio değil yani, yeni hareketleri ve silahlarıyla artık çok daha ölümcül. Savaş sistemi eskisine göre daha dinamik ve akıcı. Yapay zekâ etrafınızı sarmak ve sizi takip etmek konusunda daha yetenekli. Elinizdeki





Artık size dalmak için sıra bekleyen düşmanlar yok. Hepsi aynı anda girişebiliyorlar.

İşte bunu kimliğinizi açık etmeden yapabildiğiniz anda multiplayer ortamların pasını atıyorsunuz.



silahları birlikte kullanarak taktikler uygulayabiliyorsunuz. En azından ben oynadığım süre içinde bu kadarını gördüm.

MEAS ESSE ALIQUID PUTARE NUGAS

Diğer yandan atlar oyunda çok daha önemli roller oynamaya başlamış. Atlar artık salt birer ulaşım aracı değil, savaşta da etkin bir şekilde kullanılabiliyorlar. *Red Dead Redemption*'da at sürmeyi sevenler, ACB'deki savaşlara deli olacak, eminim. Atınızla bir yandan engellerin üzerinden aşmaya çalışırken, diğer yandan menzilli silahlarınızı kullanmaya çalıştığınız bölümler var ki sormayın. Acayip havaya giriyorsunuz. Ha, bu arada atların artık şehirlerin içinde de kullanılabildiğini söyleyeyim. Bir de atın üzerindeyken düzenlemeniz gereken suikast görevleri var. Senaryoyla direkt bağlantılı olduğu için çok detay vermek istemiyorum ama dikkat çekmeden bir düşmanı öldürmenin en iyi yollarından biri onu atının üzerindeyken öldürmekmiş, bunu anladım ben.

Yarım kalan konumuza geri dönelim. Oyunun çok büyük bir kısmını oluşturan şey kendi loncanızı kurabilmeniz. Roma içinde görevleri yaptıkça, adınız sokaklarda daha çok fısıldanmaya başlıyor, tıpkı Floransa'da olduğu gibi, tek bir farkla: Sıradan insanları da tıpkı sizin gibi birer suikastçı haline getirebiliyorsunuz. Ama çaylak olarak aldığınız bu arkadaşların her şeyleriyle bizzat ilgilenmek zorundasınız. Silahlarından zırhlarına ve nasıl gelişeceklerine kadar her şeye bizzat siz karar veriyorsunuz. Loncanıza aldığınız herkesi Avrupa'nın çeşitli ülkelerine yolluyorsunuz. Hakkında ölüm emri çıkarılmış çok sayıda adam var ve bunların öldürülmesi için çeşitli fraksiyonlar direkt sizinle bağlantıya geçiyorlar. Elbette ki her görev aynı değil, şimdilik sadece suikastçının tecrübesi üzerinden görev dağıtabildiğimizi söyleyebilirim ama oyunun çıkışına kadar görev yapılarındaki değişkenlik daha da geliştirilecektir. Yani hangi göreve kimi yollayacağınızı bilmek zorundasınız. Eğer elinizde o göreve göre bir suikastçı yoksa hiç yollamayın daha iyi, tabii gönderdiğiniz adamın cesedinin gelmesini istemiyorsanız... Çünkü onları yetiştirmek pek kolay değil. Adamlarınız görev yaptıkça bir tecrübe puanı havuzu oluşuyor ve siz de bu puanları onları gerekli şekilde eğitmek için kullanıyorsunuz. Basit bir lonca yönetim sisteminden bahsedebiliriz kısacası.



Hazırsanız başlayabiliriz.



ÇOK MU "BOY BAND" OLDUK?

Herkes orada… Oyunun yapımcısı Vincent Pontbriand, yönetmeni Patrick Plourde, ara sahnelerin yönetmeni Sylvain Bernard ve marka müdürü Eric Galland. Sonradan aramıza sanat yönetmeni Mohammed Gambouz ve senarist Jeffrey Yohalem de katıldı. Dedim bir fotoğraf çektirelim birlikte. Ama bir baktık ki New Kids on the Block oluvermişiz.

Ardından patron Vincent ile birlikte bir şeyler içmeye çıktık. Tabii sorulacak bazı şeyler vardı kafamda.

Bunca tarihî karakteri oyunun içine koymak nereden geldi aklınıza?
Aslında kurgu açısından baktığımızda, dönemin ünlü karakterlerini bizim tarafımızdan yazılan bir senaryonun içine yerleştirmek büyük riskti. Ama bu karakterler hem hikâyeyi, hem de oynanışı zenginleştireceklerdi. Leonardo örneğinde olduğu gibi. Ezio'ya birçok oyuncak sağlıyor kendisi. Hem de oyuncuları olabildiğince kanlı canlı şekilde o tarihin içine sokmak gibi derdimiz var biliyorsun. O dönemde ailelerin de etkisi çok büyüktü, bu nedenle dönemin ünlü hanedanlarını da senaryonun içine ekledik.

Serinin ciddi bir hikâye ve karakter gelişimi var. Genelde oyunlarda ya sağlam bir hikâye ya da açık uçlu oynanış tercih edilir. AC'de ikisinden de biraz var. Sen hangisini tercih edersin peki?
Bizim tasarım tercihimiz senaryo akışı ve güzel sahneler yaratmak adına oyuncuyu biraz daha sınırlandırmaktan yana. Ama mümkün olduğu kadar da açık uçlu ve zengin bir deneyim sunmaya çalışıyoruz. İlk iki oyunda şehirlerin içinde pek çok şey yapabiliyordunuz ama bu kez Roma'nın içinde kaybolmanızı sağlamaya çalışıyoruz.

Brotherhood ile birlikte o kadar çok yeni özellik açıkladınız ki… Bir de üzerine 15 saatlik senaryo var. Neden bu oyuna Assassin's Creed 3 demediniz ki?
Bence sayıları kullanırken biraz daha dikkatli olmak gerek. Oyunun teması ve dönemi aynı olduğu için böyle bir tercihimiz oldu ama sen de gördün, oyunun "üçüncü"den bir eksiği yok.

İkinci oyunu bitirirken ofisimizdeki oyun odasında neredeyse tam takımdık. Oyunun sonunda herkesin ağzı açık kaldı. Haydi bize üçüncü oyunla ilgili biraz ipucu ver.
Merak her şey, değil mi? Dostum bununla ilgili ağzımdan tek kelime çıkmayacağını biliyorsun. Hiçbir resmi çalışmamız yok ama sadece kafa patlattığımızı bil. Brotherhood ile birlikte aklındaki soruların bazılarına dair ipuçlarını bulacağını sanıyorum.

Beklentilerimizi çok yükseltiniz ama biliyorsun.
Belki de şimdi durmalıyız ve seriyi burada bitirmeliyiz. Siz de sonsuza dek düşünüp durursunuz. ('Gülüşmeler' de neymiş. Dağıldık burada.)



12.sayfa



EKİM 2010

O MERDİVENDE, YENİDEN

"Cihangir'de bir ev" diye başlıyor hikaye... Bundan üç yıl önce, sorularla dolu dokuz kafa bir araya gelip Cihangir'de bir evin salonunda saatlerce tartışıyor. Tartıştıkça somutlaşan, somutlaştıkça heyecanı artan bir şeyin peşindeler.

O evin kapısından girerken elimizdeki tek şey birkaç şişe meşrubat ve biraz çerezdi, hatırlıyorum. Ama saatler sonra kapıdan çıkarken başka bir şeyimiz vardı: İsmi Oyungezer olan bir dergiydi bu, henüz doğmamıştı ama biliyorduk, çok güzel olacaktı. Çok güzel olması için elimizden geleni yapacaktık en azından. Çünkü sadece o gün buluşan bizlerin değil, bize eşlik eden binlerce yol arkadaşımızın da heyecanı vardı bu projenin içinde. Ortada keyfimize kahyalık edecek kimse olmaması işimizi hiç de kolaylaştırmıyordu. Tam tersine, bir patrona hesap vermekten çok daha kötü bir histir sevdiklerinize mahcup olmak. Biz mahcup olmak istemiyorduk. Yine de emin değilim, nasıl bir yükün altına girdiğimizin gerçekten farkında mıydık? O merdivene oturup elimizdeki dandik kamerayla apar topar çektiğimiz -tripodumuz bile olmadığı için yastıkların üstüne koymuştuk kamerayı- fotoğraf, "merdiven resmi" diye geçti Oyungezer tarihine. Aslında biraz eminim, tırmanmamız gereken ne çok basamak olduğunun henüz farkında değildik.

Üç yıl geçti Oyungezer'in ismini oylayıp kabul ettiğimiz o günün üstünden. Ve geçtiğimiz hafta, bir akşamüstü yine o merdivenlerde buluştuğumuzda bir sürü şeyi fark ettik, hatırladık. Çoğu gurur vericiydi, bazıları hüzünlüydü, hala çok fazla "keşke" vardı, bazıları "inanamıyorum, onu da yapmıştık di mi" anılarıydı. Hepsine tek tek değinmemin imkanı yok. Sanırım şu an tek biri önemli zaten. Yeniden fotoğraf çektirmek için basamaklara yerleşmeden önce boş merdivene bakarken gördüm "Aman Tanrım! Ne çok basamak var!" Ne üç yıl önceki fotoğrafta görünüyor hepsi, ne de güncellediğimiz haline sığdırabildik ama Oyungezer Merdiveni'nin bütün dikliğiyle ve yüzlerce basamağıyla bize bir şey anlatmaya çalıştığının farkındayız. Nefesimiz yettikçe tırmanmaya devam edeceğiz.

Yeni yaşın kutlu olsun Oyungezer, yolculuğunda sana eşlik eden, fotoğrafta görünmese de yanında duran her bir maceracıya selam olsun. -Serpil



RUTUBETLİ SOKAKLAR VE MULTIPLAYER!

İşin bir de dillere destan multiplayer kısmı var tabii. Ciddi anlamda ilk defa yaşayacağınız bir deneyim olacak bu. Hani daha önce *Metal Gear Online* ya da *Splinter Cell*'in online modlarına daldıysanız, ACB'nin multiplayer modunu aşağı yukarı tahmin edebilirsiniz. Oyuncular Abstergo laboratuarlarındaki tapınakçıları canlandırıyor ve AC2'den hatırlayabileceğiniz animi cihazını kullanarak suikastçıların yeteneklerini kazanmaya çalışıyorlar. Multiplayer'daki oyun dinamikleri genel olarak oyunun senaryo modundaki oynanışa benziyor. Oyunun mantığı suikast görevleri üzerine kurulu, kimselere çaktırmadan hedefinizi aşağı indirip kaçmanız gerekiyor. Biz bir harita içinde birbirini öldürmeye çalışan dört kişiydik. Her birimize farklı hedefler verilmişti ancak kimliğimiz açığa çıktığı anda direkt diğer suikastçıların ortak hedefi haline geliyorduk. Ben ömrümde bu kadar gerildiğimi hatırlamıyorum. Oyun resmen ne kadar soğukkanlı olabileceğinizi sınıyor. Bir yandan diğer oyuncuların nefesini ensemde hissediyorum, diğer yandan kimliğimi gizlemeye çalışıyorum. Yapacağım en ufak bir ters hareketin felaketimle sonuçlanacağına eminim. Diğer oyunlarda uyguladığınız tüm multiplayer taktiklerini unutun. Bu kez sabırlı ve dikkatli olan kazanıyor. Her bir başarılı suikastın ardından puan elde ediyorsunuz. Oyunun multiplayer demosu, tek kişiliğe göre daha sınırlıydı ama inanın oynadığım yaklaşık üç saat boyunca resmen aşık oldum oyuna. Seviye atlama sistemine dair pek bir şey göremedim ancak oyun boyunca kazandığınız puanlarla aktif ya da pasif birçok yetenek kazanabileceğinizi söyleyebilirim.

ARANIYOR!

Oyunda açıklanan farklı modlara da kısaca bir göz atalım. Wanted, sekiz kişiye kadar oynanabilen, benim denediğim oyun modu. Bir kedi fare oyunu gelmesin aklınıza. Oyunda her bir oyuncu bir diğerine hedef olarak veriliyor, amaçsa kimseye yakalanmadan ve elbette ki öldürülmeden hedefi öldürebilmek.

AVCI

Hunter modunda bir adet suikastçı, bir hedefi öldürmeye çalışırken, diğer oyuncular suikastçıyı durdurmaya çalışıyorlar. Bu modda yanlışlıkla da olsa masum birini öldürürseniz oyun anında iptal oluyor. Elbette ki suikastçıyı canlandıran oyuncu birtakım üstünlüklere sahip… Tıpkı tek kişilik kısımda olduğu gibi eğer iyi gizlenebilirseniz, fark edilmeniz oldukça zor. Etraftaki saklanma noktalarını iyi kullanıp sabırlı olursanız, sadece seçilen hedefi öldürmekle kalmaz, peşinizdekileri bile teker teker avlayabilirsiniz.

KARDEŞLER TAKIMI

Alliance'da altı oyuncu iki takıma ayrılıyor ve birbirinin işini bitirmeye çalışıyor. Elbette ki takım oyunu ve birlikte hareket etmek öne çıkıyor bu seçenekte. Daha önce takım halinde oynanan tonla multiplayer oyun denediysek de AC'nin kendi oyun mekanikleri sayesinde bu çok yeni bir deneyim olacak. Mesela, yapımcılar bu modu denerlerken içlerinden bir kişiyi gözcü olarak seçtiler. Diğer ikisiyse birbirlerinden hemen hemen hiç ayrılmadılar. Bir oyuncu kimin nerede olduğunu söylerken, bir oyuncu rakiple yakın savaşa girmeye her daim hazır bulunuyordu. Üçüncü oyuncuysa daha çok çatıları kullanarak, zor durumda aşağıdaki oyuncuya menzilli silahlarla destek vermeye çalışıyordu. Normalde FPS ya da TPS oyunlarında takım dağılsa bile herkes kendini kollayabiliyor ancak ACB'de takım bozulduğu anda direkt olarak çözülüyorsunuz.



KISACA
Tür: Aksiyon / Macera
Yayıncı: Ubisoft
Çıkış Tarihi: 19 Kasım 2010
Platform: PS3, 360, PC
Site: www.assassinscreed.com

Aslında bununla ilgili bombayı sona sakladım. Bir lonca ustası olmanın en güzel yanı ne biliyor musunuz? Hani az önce düşmanların sizi fena halde köşeye sıkıştırdıklarından bahsetmiştim. İşte tam o anlarda adamlarınız yardımınıza koşuyor. Nereden geldiği bile belli olmayan ok salvoları, bıçaklar sinir bozucu düşmanlardan kurtulmak için inanılmaz bir yöntem. Hem de inanılmaz karizmatik bir sahne. Onca düşmanın arasından bir ıslık sesiyle tek kılıç sallamadan çıkmak Ezio'nun karizmasını göklere çıkarıyor.

IAM TUM CUM AUSUS ES UNUM ITALORUM

Her ne olursa olsun oyunun başrolünü Ezio'yla paylaşan, Roma oldu benim için. Tanrım, bu nasıl güzel modellenmiş bir şehirdir. Bu nasıl odaklı bir dönem anlatımıdır. Oyunun içindeki tüm yapıların o dönemdeki halleriyle birebir aktarıldığını söylememe gerek yok sanırım. O dönemlerde belediyenin tüm ödenekleri Vatikan nasıl isterse o yönde harcanıyordu. Tapınakçılarsa kendi içlerinde oldukça çürümüştü. Elbette ki bu konuda da yapabilecekleriniz var. Borgia'nın kulelerini ele geçirdikçe o bölgeyi özgürleştirmiş ve ailenin etkisini ortadan kaldırmış oluyorsunuz. Bu sayede Roma'yı yeniden inşa edebilirsiniz. Tıpkı AC2'deki Monteriggioni kasabasında olduğu gibi binalara yatırım yapabilir ve nasıl değiştiklerini ilk elden gözlemleyebilirsiniz. Tüm bunları yapmak yepyeni görevlerin açılmasına ve şehir üzerindeki etkinizi perçinlemenize yarayacak. Sonuçta iki büyük fraksiyonun savaşından söz ediyoruz. Sokaklarda devam eden savaş elbette ki toprak elde etme kaygısı da gütmeli. Roma, şimdiye kadar seri için modellenmiş olan şehirlerin en büyüğü. AC2'nin Floransa'sının tam üç katı büyüklüğünde ve beş farklı bölgeye sahip: Vatikan, Downtown, Tiber, Country ve Antique. Tüm bu bölgeler birbirinden karakteristik özellikleriyle ayrılıyor. Bir süre sonra sadece binalara bakarak nerede olduğunuzu anlamaya başlıyorsunuz.

ŞCR / Ubisoft Montreal

Ubisoft'un Kanadalı oyun geliştirme stüdyosu olan Montreal 1997'de kuruldu ve 13 yılda dünyanın en büyük stüdyolarından biri haline geldi. Tam 1700 çalışanı var. Ellerinde Assassin's Creed dışında Prince of Persia ve bazı Tom Clancy oyunları var.

Tom Clancy's Splinter Cell (2002)
Daha önce de bazı oyunların altına imza atmış olsa da firmanın en önemli çıkışını gerçekleştiren oyun buydu. O zamana kadar stealth aksiyon denince akla sadece MGS serisi geliyordu. Sam Fisher artık Solid Snake'in en büyük rakibi durumunda.

Prince of Persia: The Sands of Time (2003)
Splinter Cell gibi bir oyundan hemen bir yıl sonra Prince of Persia serisini ayağa kaldıran oyun Sands of Time oldu. Satışlar başarılı olunca da devam oyunlarının gelmesi kaçınılmazdı.

Far Cry 2 (2008)
Firmanın zaten güçlü olan katalogunun içinde sırıtmayan oyunlardan biri. Firmanın bu oyunda FPS türü içinde değişik şeyler denemesine şahit olduk ama son derece göze batan eksikleri vardı Far Cry 2'nin.

Roma ciddi anlamda yaşayan, dönemin tüm özelliklerini zengin cümleler kurarak anlatan harika bir şehir.

OMNE AEVUM TRIBUS EXPLICARE CARTIS*

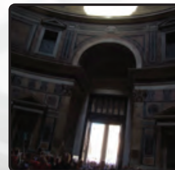
Castel Sant'Angelo üzerinden Roma'yı seyrediyorum. Gün batımı şehrin çizgilerini belli ediyor uzaklardan. Bu şehirde ne kadar da çok ruh var böyle göğe doğru yükselen… Akşam vakti basınca saklandıkları yerden çıkıyorlar. Şu anda Ezio'nun Roma'ya en yüksekten bakabileceği noktadayım. Keşke "Leap of Faith" yapabilseydim. Ama rutubetli koridorları aşarak sokaklara dönmek çok daha çekici geliyor kulağa. Şu an bildiğim tek şey ACB'nin, o çok sevdiğimiz AC2'den daha iyi bir oyun olacağı. Bırakın oyuna eklenen yenilikleri, sadece Roma'nın güzelliği ve ihtişamı bile onu oynanmaya değer kılacak. Marcus Antonius yaşasaydı da, bu günleri görseydi… Roma'nın ihtişamı… Anlamak için içinde olmak gerekirmiş.
Ave atque Vale!

*Bu küçük şirin ve yeni parlatılmış kitabı kime adadım,
Sana Cornelius, sen benim zırvalarımdan bir anlam çıkarmaya alışıksın,
Sen tüm İtaliklerin arasında yalnız olmana rağmen,
Tüm çağları üç parşömene sığdırmaya cesaret ettin.
Catullus

Kimyamız tutuyor mu?


Bu şehir oyunun baş karakteridir.




Oyuna sağladıklarını düşününce...




Gerçek hayatta onlardan biri olamadığımız belli...





ASUS ENGTS450 DirectCU serisi ekran kartı ile

Üstün soğutma performansı

%20* Daha Soğuk ve %35* Daha Sessiz



ASUS'un özel 8mm DirectCU ısı borusu, ısıyı referans değerlerden daha iyi dağıtır.

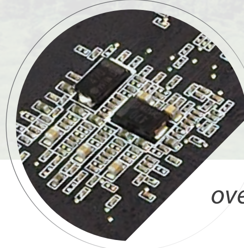




4 fazlı güç yükseltimi, overclocking sırasında daha yüksek akım akışı ve daha dengeli voltaj sağlar.



Grafik işlemci, bakır ısı boruları ile doğrudan temas halindedir – referans değerlere oranla kartlar %20* daha soğuk ve %35* daha sessiz çalışır.



ASUS'un özel POSCAP özelliği, daha iyi overclocking dengesi için güç parazitini azaltır.

ASUS, yeni NVIDIA GeForce GTS 450'yi kendi sınırlarına göre ayarlayıp, TOP serisine daha da fazlasını ekliyor!

Yeni DirectX11 ve PhysX gelişmelerine ek olarak, yeni GTS 450'nin yüksek performanslı çekirdeğinin binlerce gizli potansiyeli bulunmaktadır. ASUS ENGTS450 DirectCU TOP, GTS450 referansından %118 daha fazla bir performansla, 925MHz gibi inanılmaz bir hıza overclock edilmiş olarak geliyor!

ENGTS450 DirectCU serisi kartlar, rahat bir şekilde saniye başına daha fazla çerçevenin (frame) keyfini sürmenize izin vererek, overclocking sırasında neredeyse tamamen sessiz kalarak, soğutma tasarımı sayesinde referans değere oranla %20* daha soğuk ve %35* daha sessiz çalışır.

ASUS'un özel Voltage Tweak teknolojisi, en yeni oyunlarda daha yüksek performans için %50'ye* varan hız artışlarıyla çok daha derinlere gitmektedir. Tüm bu eklenen özelliklere Smart Doctor'un kolay kullanıcı arayüzü üzerinden erişilebilir.

Overclocking dengesi, güç parazitini etkin bir şekilde azaltmak için ASUS'un özel POSCAP özelliği ile geliştirilmiştir. ASUS ENGTS450, 3 fazlı diğer GeForce 450 kartlarından farklı olarak, tweaking sırasında daha yüksek akım akışı ve daha dengeli voltaj sağlamak için 4 fazlı güç sunar.

Tescilli PCB takviyesi ve GPU Guard ek koruma sağlayarak, bükülme ve çatlamalara karşı dayanıklı bir performans sağlar.

Ekstra potansiyel elde etmek için harika bir seçim olan, ASUS ENGTS450 DirectCU serisi ekran kartlarını tavsiye etmekteyiz.




Model	ENGTS450 DIRECTCU TOP/DI/1GD5	ENGTS450 DIRECTCU/DI/1GD5
Grafik motoru	NVIDIA GeForce GTS450	
Veri yolu standardı	PCI Express® 2.0	
Video belleği	1GB GDDR5	
Motor saati	925MHz	783MHz
Bellek saati	4000MHz (1000MHz GDDR5)	3608MHz (902MHz GDDR5)
Bellek arabirimi	128-bit	

* Sistem konfigürasyonu ve o anki kullanıma bağlıdır. Sonuçlar farklılık gösterebilir.



OYUNLARIN EN HAVALI 100

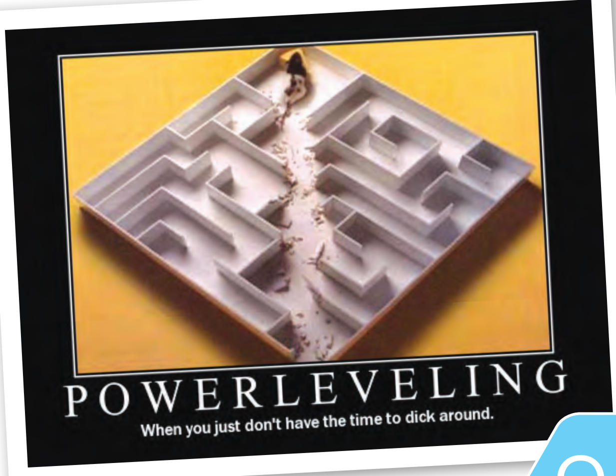
Oyun dünyası fenomenlerle dolu. Bazen bir "Hell it's about time!" repliğiyle, bazen bir Lara gözlüğüyle, bazen Silent Hill müziği eşliğinde, bazen de bir kek parçası kılığında karşımıza çıkıyor bu fenomenler. Ne kadar küçük ayrıntılara gizlenirlerse bulup çıkarması, fark etmesi o kadar zevkli oluyor.

Bu dosya konusunu, Oyunların En Havalı 100'ünü, uçsuz bucaksız bu ayrıntılardan en sevdiklerimizi bulup çıkartmak üzere hazırladık. Yazdıkça da gördük ki biz bu dünyayı en çok da her biri efsane olmuş bu parçaların sayesinde seviyoruz. Duke'un kaslarını, Kerrigan'ın gözlerini, Orange Box'ın portakalını, GLaDOS'un hâlâ hayatta olmasını... Havalısın oyun dünyası!

Not: Sıralamamızı rastgele yaptık ama 100 numarayı kayırdığımızı inkâr etmeyeceğiz.

01 ALMA

İki oyun, iki genişleme paketi oldu, daha tek kelime etmedi... FEAR'ın Alma'sının kız çocuğu olduğuna emin miyiz?



02 OYUNCU JARGONU

Tıpkı doktor ya da avukat sohbeti gibidir oyuncu muhabbetleri de, bambaşka bir dil konuşulur. Eğer doğru zamanda, doğru bir arkadaş grubu içindeyseniz bir oyunun tek saniyelik bir bölümüne, iki kelimelik bir gönderme yaparsınız ve o güzel insanlar bunu anlar =) O an kahkahalarla gülmek çok keyiflidir yahu!

03 SAM FISHER'IN GÖZLÜKLERİ

Karanlığın içinde beliren üç yeşil huzme Sam'in sonsuzluğa çaktığı imzasıdır. Belli ki birilerinin sonu gelmiştir.





05 EXPERT ZORLUKTA ONE ÇALMAK

O soloyu atabiliyor musunuz cidden? Emin misiniz? Yuh!

04 JAPON YAPIMCILAR



SHINJI MIKAMI
Resident Evil markasını yaratmış ve yeni bir oyun türü yaratmışsın. Başka söze ne gerek.



SUDA 51
Japon oyun tarihinin en estetik iki oyununu yapmış bir efsane. Killer 7 ve No More Heroes onun eseri.



KOJI IGARASHI
Castlevania'nınyapımcısı, namı diğer IGA. Bu işleri bırakıp gitse kesin ZZ Top'ta çalardı.



AKIRA YAMAOKA
Silent Hill'in müzikleri desek yeterli olur sanırız. Şu bakışı falan hiç hesaba katmıyoruz ha.



HIDEO KOJIMA
MGS, burnundan kıl aldırmamak gibi huyları olmasa da bir insanı efsane yapmaya yeterdi zaten.



06

"FİLM SENARYOSUNDAN BİLE İYİ"

Senaryo konusunda sinemayla kıyaslandığında daima kısa kalmayı çok uzun zamandır kabullenmiş durumda oyun dünyası. Ama tabii ki buna boyun eğmeyen yapımcılar da çıktı. Ve o oyunlar ve o senaryolar bizim için her zaman çok özel oldu. İsim vermek istemiyoruz ama "quanticdrr" diye hapşuruyoruz burada.

07

TEK KİŞİLİK OYUNU ÇOK KİŞİ OYNAMAK



Eskiden daha fazla yapılırdı zannetmeyin, hâlâ en keyifli oyun oynama yöntemidir bu. Açın Heavy Rain'i veya Assassin's Creed 2'yi, biriniz oyunu bir film akıcılığında oynarken, diğerleri yandan fikir versin, bağırsın, çağırsın, kanepeden kendisini yere atsın! Tek kişilik oyunların keyfi kesinlikle daha fazla çıkar bu şekilde oynanınca.

08

KENDİ MODUNU YAPMAK

Oyun yapımıyla uğraşmak isteyen herkesin ideal başlangıç noktasıdır mod yapmak. Düzgün, eğlenceli bir oyun modu, kötü oyunları oynanabilir hale getirebilir. Yıldızınızın parlama ihtimali bir yana, yapımcılık tecrübesi kazanmanın belki de en kolay yoludur. Mod yapan adam en kötü ihtimalle deli gibi eğlenir, en iyi ihtimalle Valve'a girer.



09

KERRIGAN

İnsan hali ayrı, Zerg Queen hali apayrı karizmatiktir deli bakışlı Kerrigan'ın. Kemikten topuklu ayakkabıları da cabası.

10

TYRAEL'İN SESİ

"It's good to see you again hero. Mephisto's defeat is a great victory for the Light. I knew that you would find your way eventually here."

11

RUS ASKERİ ÜSLERİ

Birileri "Mother Russia"nın tekrar hayata döneceğini umadursun, oyunlardaki Rus askeri üsleri ulaşılmaz, aşılmaz, erişilmez olmalarıyla meşhurdur. Geniş topraklara sahip Sovyet ordusunun, özellikle İkinci Dünya Savaşı sırasında neredeyse her yerde bulunan üslerinin karizmasını tanklar ve roketatarlar bile dağıtamaz.

TEAM KILL

12

Hırslı bir oyuncuysanız hararetli bir karşılaşma sırasında Tab'a basıp takım arkadaşlarınızın isimleri yanında "dead" ibaresini görmek sadece hüzün sebebi değildir, kalabalığın içinde parlamak için bir şanstır aynı zamanda. Hele kalan kurşunlarınızı havaya sıkıp karşı takımdaki 5 oyuncunun 5'ini de birer kurşunla gönderirseniz HLTV'ye, bambaşkadır artık hayatın tadı. Arkana yaslanır parmaklarını ovuşturursun. Yüzündeki gülümsemenin önüne geçemezsin bir türlü. Güzeldir.





13 SAVE ETMEDEN OYUN BİTİRMEK

Eskiden oyuncunun hayatı daha zordu, bu kesin. Oyununuzu sadece bölüm aralarında ya da "kayıt noktaları"nda kaydetmenize izin veren modellerin bile şimdilerde "zor" kabul edildiğini düşünürsek, SNES'te Ninja Gaiden oynamış, bitirmiş olmak nasıl bir şeydir? Konsolu kapattığınız anda bütün oyununuz gidiyor, tek oturuşta oynayıp bitirmek zorundasınız. Evet zor ve sinir bozucu bir iş ama havanızdan geçilmiyor doğrusu.



14 OYUN OYNARKEN AĞLAMAK

Bir oyunda duygulanıyorsanız onu hissederek, özümseyerek oynuyorsunuz demektir (Sam&Max'te yapıyorsanız anlamamış olabilirsiniz) ve bu havalı bir şeydir. Karşınızda Sanitarium oynarken gözlerinin nasıl dolduğunu anlatan biri varsa imrenmeniz kaçınılmazdır. O oyuncunun ruhuna dokunulmuştur.

15 GLaDOS

Kek de yalan mıydı?

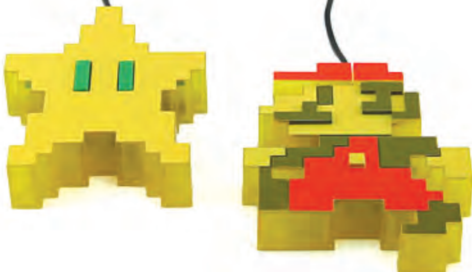


16 OYUN REPLİKLERİ

Üzerinden yıllar geçse de unutulmayan o efsanevi oyun repliklerini günlük yaşamın kenarına köşesine iliştirmek gibisi var mıdır? İş buyuran patrona "Yeş Milord!", gediğine laf koyan arkadaşa "Headshot!", evden çıkarken "Suul suul" demek? Karşınızdaki kişi oyuncu değilse, pek bir garip bakar gerçi.

17 RETRO GAMING

Yeninin değeri eskiye göre belli olur. Mihenk taşı "eskidir" yani. Bugün çıkan her oyunu oynuyor olsanız da, bundan 20-30 yıl önce çıkmış oyunlar hakkında bilgisi olan, iki çift laf edebilen ve hâlâ ara ara oynayan oyuncular, kesinlikle "oyuncu dünyasında" daha saygın bir yerde duruyor. Çünkü retro bir oyuncu yeni oyunları daha iyi yargılar, özünü daha iyi kavrar. Siz ekranda A görürken retrocu ABC görür. "Ben 6 yaşından beri oyun oynuyorum" diyen kişinin saygı göreceği kesindir (eğer 7 yaşında değilse).



18 OYUN FUARLARI



Bir banka veznesi önündeki üç kişilik kuyruğu görüp "huff puff yarın yatırırım" diyen insanlar olarak yeni Zelda'yı görmek için 650 kişilik kuyruğa hevesle atlamamızın tek bir açıklaması olabilir: Oyun fuarlarını seviyoruz. Standları dolaşmak, hakkında bir sürü rivayet dolanan oyunların ne durumda olduğunu bizzat yapımcısıyla sohbet ederek öğrenmek, bir Storm Trooper'la fotoğraf çektirmek, en önemlisi sizinle aynı zevkleri paylaşan yüz binlerce insanın arasında olmak. Daha havalısı olabilir mi?

19 "WHEN IT'S DONE"

Evet, bittiğinde...

20

GTA'YI %100'LE BİTİRMEK

Çok "nerd" işi gibi gözükse de, doktora tezini tamamlamak gibi bir tatmin duygusu verir. Elbette ki bu duyguyu tadan kişi sayısı pek azdır.

21

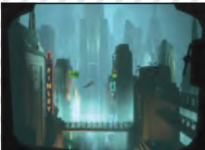
OYUN ŞEHİRLERİ



OMIKRON
Hayır hayır, sokaklarında David Bowie gezdiği için değil sadece, bu şehir her şeyiyle tekinsiz ve çekiciydi.



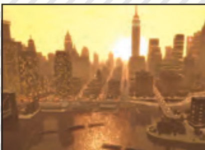
PARADISE CITY
Sadece asfalt ağlatmak mı, köpeğinizi gezdirmek, kumsalda güneşlenmek, doğa yürüyüşü yapmak için de en güzel şehir Paradise.



RAPTURE
Ütopyanın ve en karanlık kâbusların birleştiği bu şehir "denize kıyısı olmak" meselesine yepyeni bir boyut kattı.



PANDAEMONIUM
Asmodae'nin gotik şehrine adım attığınızda nefesiniz kesilir. Devasa bir kaledir burası, Asmodian ruhunun mabedidir.



LIBERTY CITY
"Yaşayan şehirler" konusunda tüm oyun dünyasının tepesine kurulmuş durumda Liberty City. Klişe ama gerçek!

22

"COME GET SOME"

Dünyanın en maço karakteridir Duke, kim ne derse desin. Domuz kafalı uzaylı polislere laf atmak için ne zaman ağzını açsa, onlarca yıl unutulmayacak bir inci dökülür oradan. "Come get some" da bu repliklerin en unutulmazıdır işte.

23

ESKİ KARAKTERİ YENİ OYUNA TAŞIMAK

Hastasıyız! Bir bebek gibi bakıp büyüttüğün karakterini ve hatta karakterlerini bir sonraki oyuna taşıma fikrini kim icat etmişse onu gidip alnından öpmek istiyoruz.

24 ACHIEVEMENT VE TROPHY



Bunları saksağan gibi toparlamanın bir anlamı yok ki, asıl olan eşe dosta gösterip caka satma kısmı. Tıpkı bir gazinin savaş yaralarını göstermesi gibi yaşanmışlıkların kanıtı olarak birikir achievement ve troph'leriniz.



25 OYUN OYNAYAN SEVGİLİ

Özellikle erkek oyuncuların övündüğü bir şeydir: Kız arkadaşın fiziği, zekâsı ve kariyerinin yanına bir de oyunculuğu eklendi mi hayat bayram olur. Hele bir de sevgilinizle birlikte online oyun oynamak, oturup oyun muhabbeti yapmak vardır ki prestijinize +5 ekler.

26 SITH KODU

"Kelimelerin insanı değilim ama onların gücüne saygı duyarım. Beni değiştiren şeydir kelimeler; Sith kodunun kelimeleri. Diğerleri de okudu ve yorumladı kendine göre bu kelimeleri. Ama anlayan ben oldum ve bu kelimeler beni değiştirdi. Bu kelimelerin gücünü hissetmeden önce neydim ki zaten? Bir hiç."

– Darth Bane, Dark Lord of the Sith

27 KÖPEKLİ NINJA

Bir ninjanın en iyi dostu ninja yıldızından sonra… Hmm… Şey. Köpeğidir! Aslında değildir ama Shadow Dancer bunu öğretti bize. Karanlığın içinde saklanırken, kurt köpeğini düşmana "imparator ahaa ahaa" diye tutturur. Parmağını bile kımıldatmamıştır bu ölüm makinesi!



28 AT SÜRMEK

Araba? Standart. Uçak? Karışık. Traktör? Var di mi öyle bi şey. Jetpack? Bravo. At? Budur!

29 OYUN TANITIMLARI



Bungie meşhur Halo 3 Believe videosu için 4m yüksekliğinde ve 100m2'den geniş bir diaroma hazırlattı.



Leviathan Los Angeles'daki 20 katlı bu binayı yıkarak içinden çıktığından beri, ahali Resistance 2'yi unutamıyor.



Modern Warfare 2'nin ilk oyun içi görüntüleri Super Bowl'da yayınlanınca, feci sükse yapmıştı.



Resident Evil 2'nin çıkışında Tokyo'yu dolduran zombiler yaşamanın neden güzel olduğunu anlatıyor.



Kore Havayolları, Starcraft II'nin şerefine uçaklarını Raynor'un bu resmiyle donattı.



30 GOYUN

Üç yıldır biz burada haldır haldır kafa patlatıyoruz dergi için, uykusuz kalıyoruz (bazen de aç), haldır haldır yazıyoruz, konuşuyoruz, oynuyoruz, fuar fuar koşturuyoruz fakat bir Goyun garizmamız var mı? Yok. Kendisi Oyungezer'in ilk sayısından beri aynı şapşalak gözlerle bakmaya devam ediyor, tek kelime etmez, çoğu fotoğrafında yan gelip yatar. Nasıl peki, nasıl? Sırrını ve sebebini asla çözemeyeceğiz ama Goyun sen bizim her şeyimizsin.

31 –YANINA GİREYİM Mİ? –Bİ DAKKA!

Sıkı oyuncu, oyununu yardım almadan da bitirir! Ne yazıktır ki yanınıza girip jetonunuza ortak olmak isteyen oyuncu da çoktur. O kişiyi defetmekse büyük meziyettir. "Kol bozuk, jeton yutuyor" veya "ben bilmiyorum zaten, birazdan ölürüm" deyip 2.5 saat oyunu işgal etmektir başarı.



32 CONVENTION'LAR

Oyunlar iyidir, hoştur ama birlikte oynamak gibisi yoktur. Hele ki konu "rol yapmak" olunca, bilen insanlarla birlikte evren değiştirirsiniz resmen.

33 OYUNU KAPATMA İRADESİ

Oyunu kapatabilecek iradeye sahip olmak, özellikle tam mesaili bir işte çalışan oyuncular arasında havalıdır. Dersin, okulun ve hatta özel hayatın telafisi olabiliyorken ciddi bir işin telafisi çok daha zordur. Bu nedenle iradeli oyuncular saygı görür, özellikle patron tarafından.

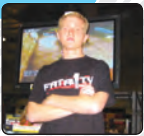
34 EASTER EGG'LER

Takıntılı bir şekilde oyunu %100 ile bitirmeye çalışan bir insan için, ulaşması en zor noktalardan birinde en olmadık bir sürprizle karşılaşmak ne büyük bir sevinç kaynağıdır! Oyunu yapan kişilerin sırf sizi mutlu etmek için kendi elleriyle oraya bıraktıkları bir ödüldür bu, özel hissedersiniz.

35 LAN PARTY'LER

–Dışardan bi şey lazım mı?
– Bilgisayarını getir.

36 PROFESYONEL OYUNCULAR



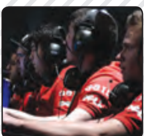
JONATHAN "FATAL1TY" WENDEL
İyi oyunculuk ve iyi pazarlama stratejisinin harmanı. Dünyada kaç kişinin kendi adında donanım ürünleri vardır ki?



ENSIDIA
Tek başlarına bile yeteri kadar 'cool'ken, SK Gaming ve Nihilum bir araya gelirse ne olur? Dünyanın en havalı WoW guild'i olur tabii ki.



SK GAMING
Oyuncularına imzalattığı sözleşmeleri, transferleri, "Counter-Strike Female" takımı, sponsorları ve web portalıyla SK Gaming çok havalı bir "marka."



MOUSESPORTS
Aralarında birkaç Türk'ün de bulunduğu Alman Mousesports klanının, katıldığı her turnuvada en öndeki birkaç sırayı hayranlara parsellediğini biliyor muydunuz?

37 KRATOS

Yunan mitinin en dibinden, Hades'ten, "Zeuuus!" diye bağırıp tanrıların tanrısına kafa tutan bir ölümlüden bahsediyoruz. Yeterli mi?



38 OYUNLU GİYSİLER

Her sıkı oyuncunun en az bir oyun tişörtü vardır, bunun havalı bir yanı yok. Ama Pong kravatı, Solid Snake bandanası, Nanosuit tulumu, Star Wars ayakkabısı, Mario şapkası... Bir oyuncunun edinebileceği oyun kıyafetlerinin haddi hesabı yok.



39 SON BOSS'TAN HEMEN ÖNCE...

Oyunun sonuna gelmişsinizdir ama yorgunluk ne kelime, tam tersi içinize bir İtalyan aygırı kaçmıştır. Bunun nedeni işte o "ruha hitap eden" müziklerdir. "Oyunun sonuna geldin, kahramansın, süper bir adamsın/kadınsın, hadi son bir boss daha kaldı, göster kendini" der o gaz müzik. Durdurulamaz olursunuz.

Friday,

SPOILER VERİRKEN KISKIVRAK YAKALANDI

The East Coast Architectural Authority has awarded local architect, Ethan Mars, with the prestigious title of Young – Architect of the Year. Ethan Mars made a name for himself with the completion of his vanguard Shoreline Residential Complex, where his use of modern design has blended with (Cont. p5)

HEAVY RAIN

40 SPOILER YEMEDEN OYUN BİTİRMEK

Yoktur böyle bir şey. Aylar boyunca üzerinize bir örtü çeker, oyunla ilgili her türlü haberden kaçtığınızı, saklandığınızı sanırsınız. Ama ne mümkün; internetin hiç ummadığınız bir köşesinde, hiç ummadığınız bir insan, en saf duygularınıza ihanet ediverir. O zokayı hâlâ yutmadıysanız, Origami Killer'ın kim olduğunu bizden duyun, havanız hemen şimdi dağılsın: Hiç söyler miyiz be!

41 ÇUBUK

Karpuz diliminin en sulu, en kırmızı gözüken dilimini ısırmaktır Tetris çubuğunu o boşluğa oturtmak. Dışarıdan bakana çok salakça gelebilir ama kesinlikle iyi bir iş başarmışsınızdır!



42 BETA TESTLERE KATILMAK

İki taraflı bıçak gibidir beta testlere katılmak. Oyunu herkesten önce oynamanın verdiği muazzam zevke diyecek yok ama bir de işin bug, tamamlanmamış bölümler, teknik sorunlar kısmı vardır ki bazen insanı oyun oynamaktan soğutur. Yine de muhabbet sırasında "betada böyle değildi bu, sonradan değiştirdiler" diye hava atmanın duygusu da bambaşka oluyor yahu.

44 GAMESHOW ARŞİVİ

Ne zaman ki bir forumda oyun dergilerinin konusu açılır, "o adam" ortaya çıkar: "Bende Gameshow'un bütün sayıları var." İşte o sohbete katılan diğer herkesin kendini ezilmiş hissettiği andır bu. Gameshow arşivine sahip olmak on numara bir koleksiyonculuk örneğidir.



43 EA LOGOLARI

Logonu her oyununa özel olarak uyarlamana hayranız EA.



Crysis



Dragon Age



The Sims



Hellgate London

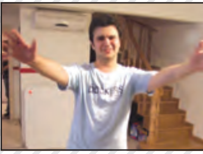


Mirror's Edge

45 OYUNGEZER PARTİLERİ



Tiramisu
Bir Oyungezer partisinin en leziz anı. Damla & Tuğbek ortak yapımı bu cennet meyvesi, "uzun tavuk"tan bile güzel.



SF turnuvası
Biliyoruz ki Sinan Ali'yi dövecek ama hâlâ SF turnuvaları OGZ partilerinin en çok bahis kaybedilen bölümüdür.



Sinirli komşular
30 kadar insan bir eve doluşup tepinmeye başlayınca sadece yan komşular değil, Afrika'daki kelebekler bile sinirleniyor.



Radyo yayını
Gecenin bir körü geldiğinde, insanlar masaların altına kıvrılıp uykuya çekildiğinde OGZ Radyo yayını başlar, Serpil'in masasından şarkılar yayılır.



Tekila & Bira
Bir de limon! Ofisin çaylakları saatlerce limon sıkar, cam sürahilerde o muhteşem karışım büyük bir özenle hazırlanır ve 1,5 dakikada tüketilir.

46 GECE YARISI LANSMANLARI

Oyunların insanları asosyal yaptığı iddiasına koca bir kapaktır gece yarılarında bir oyunun çıkmasını beklemek. Belki de Woodstock ruhuna en yakın şeydir. Sizinle aynı zevki ve heyecanı paylaşan yüzlerce insanla birlikte gecenin kör bir vaktinde tek bir ruhta buluşmak, hayatın size oynatabileceği en güzel oyunlardan biridir.



47 MODİFİYE OYUNCU KASASI



Oyuncu, kimliğini her yerde göstermek ister. Her konuda rekabeti sever. Fark edilmek ister. Oyunlarda iyi olmak ona yetmez, sisteminin performansını arttırmak için de çırpınır durur. Kasanın içindekiler kadar dışı da önemlidir. Kişiliğini yansıtmalıdır. Ferrari motorlu bile olsa Magirus'a benzeyen bir araba istemez. Deliyiz işte ne yani?

48 KONSOLU SET YAPMAK

Konsolunu seven, tüm harçlığını biriktirir ve silahından mikrofonuna, çakısından kamerasına kadar her şeyin alıp "sevdiği şeylerin hakkını verme" konusunda ne kadar iddialı olduğunu ispatlar. Görmemişlik değildir, kıskanılası bir şeydir.



49 OMAHA BEACH SAHNESİ

Kıyıya ulaşıp da o kapaklar indiği andan itibaren tek bir şey düşünmüştük: "Buradan sağ çıkamayacağım". Ve evet, hiçbirimiz ulaşamadık. 42mm'lik mermiler tank engellerinin üstünde, kumlarda, silah arkadaşlarımızın kafasında patlarken, biz de monitörün karşısında başımızı eğmiştik, büzüşmüştük resmen. Aynı hissiyatı verebilen bir başka FPS bölümü daha gelmedi.



50 OYUNU İLK BİTİREN KİŞİ OLMAK

Beklenen bir oyuna herkesten önce ulaşıp hiç uyumadan büyük bir hızla bitirip sonunu görmek ve sosyal medyada "Oha abi, çok iyiymiş Resident Evil 6" demektir.



51 WORMS'DA CONCRETE DONKEY SALDIRISI

Eşeği suya göndermenin farklı bir yoludur. Gökyüzünden düşüşe geçen bu beton yığını, zavallı kurtçukların kafasına kafasına vurmak suretiyle haritada dikine bir tünel açarak ilerler ve en sonunda kurtçuklarla birlikte denize dökülür.

Cildinize ferah bir dokunuş...

ph5.5



Meyve ve çiçek kokularıyla zenginleştirilen,
Anti Bacterial, Yeni Fonex Pearl Sıvı Sabun...



ANTI - BACTERIAL

www.fonex.com.tr



52 PYRAMID HEAD

Elde iki metrelik, kalın ve keskin bir bıçak! Kafa piramit şeklinde hapsedilmiş, üzerinde kasap önlüğü. Derisi katran tutmuş ve yavaş yavaş geliyor üzerinize. Hiçbir şey onu durduramaz... Silent Hill denilince akla gelen ilk şeydir Piramit Kafa. Kaçın!





53 AIR HOCKEY

Oyun dünyasının en havalı şeyi tabii ki Air Hockey'dir. Havaysa hava, oyunsa oyun işte. Niye vuruyorsunuz :(

55 ROCKSTAR

Bir firma olsun ki her oyunuyla mahkeme salonlarında bulsun kendini. Bir firma olsun ki Hollywood yapımcılarından daha iyi anlatsın hikâyelerini. Bir firma olsun ki bir ömür boyu garanti edebilsin eğlenceyi. Bir firma olsun ki rock yıldızları bile kıskansın onu.





54 OYUN İÇİ AKTİVİTELER

Bir oyundan keyif almak istiyorsanız kesinlikle ağırdan almalısınız. Ana senaryoyu bırakıp köşedeki bara takılmak, arabayla turlamak, saatlerce Lost Viking oynamak (SC2) o oyunun ne kadar zengin olduğunu hatırlatır size. Oyun içi aktivitelere takılmak daima sürprizlere gebedir ve sürprizi bulanın hava atması adettendir.

56 ROCKET JUMP

Biraz mazoşist bir yaklaşım olduğunu kabul ediyoruz ama siz de yere bir roket atıp patlamanın gücüyle yukarılara zıplamanın süper bir his olduğunu kabul edin. Sağlıktan kaç yediğinin ne önemi var?

57 OYUN MOTORLARI



Source

Önce Counter-Strike: Source'la yüzünü gösterdi, ardından Half-Life 2'yi hayatımıza soktu. Tam bir klasik.



id Tech 3

Quake III: Arena sadece bu motoru tanıyalım diye yapıldı. Araç değil amaçtı ama biz konuya railgun açısından baktık.



Euphoria

GTA IV'le birlikte ismini sık duymaya başladık. O olmasa Liberty City sakinlerini daha az hırpalayacaktık.



Cry Engine

Her yeni versiyonuyla teknoloji standartlarını değiştiren başka bir oyun motoru bilen var mı? Bir Yerli Kardeşler mucizesi.



Unreal 3

Ağzımızın suyunu akıtan oyunların büyük bir kısmını ona borçluyuz. UT3, GeoW, Bioshock ve daha niceleri.

58 İRİ KARAKTERLER



ZANGIEF
(Street Fighter)
Sovyet irisi ama aynı zamanda babacan bir hali de var. Ve tüm vücudunu kaplayan o façalar...



Tank
(Left 4 Dead)
Bir Nemesis'ten kaçtık bu kadar, bir de ondan. Korkak değiliz, sebebimiz var.



Marcus Fenix
(Gears of War)
Ter kokulu ortamların en eril ve baskın karakteridir, mahkum eskisi Marcus.



Big Daddy
(Bioshock)
Sadece adımlarını duymanız bile ürpermeniz için yeterlidir.



Donkey Kong
(Donkey Kong)
"Hem iri hemi de sevimli" diye bir şey de var sonuçta. Peki kravat ne alaka?



61 NUKA COLA

Radyoaktif çölde gezerken ayaklarınıza çarpan her boş Nuka Cola şişesi içinizi cız ettirir. Gerçekte olmayan bir içeceğe aşermenin tuhaf bir yanı da var tabii ki ama... Olsa da içsek keşke.

59 HEADSHOT

FPS oynuyoruz diye psikopat olmamıza gerek yok. Rakibimizi en acısız ve en hızlı şekilde ortadan kaldırmak esastır. Bu nedendendir ki tek kurşunla işi bitirmeli, bunu yapabilmek için de anlının çatını hedeflemeliyiz. Hem egonuz da okşanır mis gibi.



60 BİR OYUNA GÖMÜLMEK

Ne zamandır beklediğiniz "o" oyun çıkmış. Kimse tarafından rahatsız edilmemelisiniz. Ne yapacaksınız? Sevgiliye/aileye/patrona "çok hastayım" ya da benzer bir numarayı çeker, kendinizi oyunun başına atarsınız. Saatler ya da günler sonra dünyayı bıraktığınız yerde dönerken bulmayı umarak...

62 MORRIGAN'I TAVLAMAK

Dünyanın en cool kadınını (hem akıllı, hem güçlü, hem güzel) punduna getirip bağlamak insana bir başka hissettiriyor canım. Yok karıcım yok sanal bir hatun bu! Hem zaten ben de okuyuculara aynen benim karım gibi bu Morrigan diyordum.

63 "BİR TURN DAHA"

Bu sadece dışarıdan bakanlar için havalı bir şey. "Bir turn daha" diye diye Civilization başında saatlerini tüketen insanın ruhu büzüşmektedir o sırada, gözler kararmaktadır, o turn'ün sonu asla gelmemektedir, imdattır ya!



64 FATALITY



Mortal Kombat'ta rakibe son vuruşu yavru geyik gibi yapan bizden değildir! Cool oyuncu rakibin kalbini söker, olmadı omurgasını alır. Yetmediyse, yakar! Böylece acımasız biri olduğunu gösterir. Bu sırada tercihen yüzünüzde bir ifade olmaması gerekir. Hele yanaklarınız elma elmaysa, ıh, boşuna!



65 BLACK ISLE

Bir zamanlar aksiyon çakması RYO'lar yerine katıksız, saatlerce ekrandan diyalog okuduğumuz RYO'lar vardı piyasada. İşte o oyunların çoğunun altında aynı imzayı görürdük: Black Isle. Gelmiş geçmiş en havalı firmalardan biri olduğuna şüphemiz var mı? Yok.



66 Diablo'da HELL ZORLUK SEVİYESİ

Türkçede buna "yemez kardeşim" zorluk seviyesi diyoruz. Ne gerek vardır, bunda kim oynar demeyin. Bu mod çok zordur ama düşen eşyalara da kurban olurum ben.

67 VIN DIESEL

Kim ne derse desin, Chronicles of Riddick güzel bir film, mükemmel bir oyundu. Kel arkadaşlarım, korkmayın, Vin Diesel karizması diye bir şey var.



68 OYUN CAHİLİ MEDYAYLA EĞLENMEK

Bir kısım medya uzun süre ekmeğini oyun düşmanlığını körükleyerek çıkardı. Olan bitenin farkında olan oyuncu bu durumu hem eleştiriyor hem de fena makaraya alıyordu. Biliyor musunuz, 24 saat süren ölümcül oyunlar varmış, Age of Empires gibi!





69 COMMODORE 64

Bizim kuşağın mihenk taşıdır C64. Dergisi de, kendisi de, oyunları da bambaşkadır. En kötü Commodore 64 oyunu en süper yeni nesil oyunundan iyidir. Salt eğlencedir. Bu konudaki fikrimizin asla değişmeyeceğini bilmek bile çok güzel bir şeydir.

70 OYUN MODASI



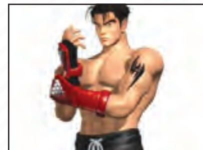
FAITH
Minimalist ve tek derdi rahatlık. Ama yine de çok şık. Gözündeki küçük dövmesiyle çatı modasının öncüsü.



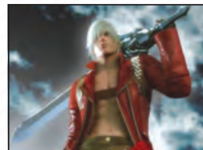
AGENT 47
Her zaman şık… Barkod şeklindeki dövme akımının onun ensesinden tüm dünyaya yayıldığı söylenir.



BAYONETTA
Rüküş olmadan daha iddialı bir tarz yaratılamazdı. Oyun dünyasının Lady Gaga'sı (neyse ki biftek giymiyor üstüne).



JIN
Saç kesimini tasvip etmesek de sportmen kimliğiyle uyum içindeki alevli eşofmanına hastayız.



DANTE
Düşmanlarını biçerken sadece kırmızı bir siluet olarak gözükse de kırmızı pelerinine ve gri saçlarına bayılıyoruz.



71

AKSANLI KONUŞAN KÖTÜ ADAMLAR

Normal şartlar altında kesinlikle kimliklerini açık etmez bu köftehorlar ama Rus ya da İspanyol aksanıyla konuşan kötü adamlar kadar etkileyicisi yoktur. Nereden geldiklerini, nereye gittiklerini bilemezsiniz ama "léb" dedikleri anda görmüş geçirmiş olduklarını anlarsınız.



72

KOLEKSİYON PAKETLERİ

Bir zamanlar orijinal oyun almak çok havalıydı. Ama artık çoğumuz bunu yapıyoruz, dolayısıyla "oyun sahibi olmak" yerini başka ve daha havalı bir terime bıraktı: Az sayıda üretilen ve oyun hayranını cezbedecek materyallerle dolu, pahalı koleksiyoncu sürümü sahibi olmak.



73

KONSOLLARI ÜST ÜSTE DİZMEK

Yan yana olmaz. Üst üste şarttır! "Yerim dar, ama o kadar iyi bir koleksiyoncuyum ki böyle konsollardan dağ yaparım" dercesine konsolları düşürmeden üst üste koymak ve yanına geçip (boylar eşit) fotoğraf çektirmektir olay. "Peyniiir" yerine "Atariiii" denilir böyle anlarda. Saygılar.

75

DANTE'NİN ORTAYA ÇIKIŞI

Devil May Cry gelene değin "havalı" karakter tanımı pek oturmamıştı. Dante'nin göğsüne saplanmış kılıçtan, sapının içinden geçerek çıkmasıyla tam oldu.

74

SAYGIDEĞER KÖTÜLER



PSYCHO MANTIS

Sadece Solid'in değil bizim de zihnimizle oynamıştı. Ölümüne nefret etmiştik ve gerçekten öldüğünde hüngür hüngür ağlamıştık arkasından.



KAIN

Tüm kahramanlar içinde, karanlığın kuyusunda onun kadar derine düşeni yoktur ve Raziel'e ihanetiyle karşılaştırılabilecek bir kalleşlik zor bulunur.



SHODAN

System Shock oynamış herkes zaman zaman SHODAN'ın sesini duyduğunu zanneder hâlâ. Aklımızla oynayan, psikolojimizi bozan ve bizi değersiz hissettiren.



KANE

Bu kel kafanın yaptığı planların hainlik derecesine yaklaşabilen çıkmış mıdır? Acımasızlık konusunda rakip tanımadığı gibi ölmek de bilmez namussuz.



SEPHIROTH

Sephiroth sadece savaş yeteneğiyle değil, gümüş saçları ve karizmasıyla da öyle derinden etkiledi ki bizi asıl karakter Cloud'a ısınamadık. Sırf bu sebepten bile nefret edilesi!

76 MGS 4'ÜN SONU

MGS 4'ün sonu sadece bir oyun sonu değil, bir dönemin sonuydu. Ne kadar etkileyici, destansı olduğunu bin kere dinledik zaten. İşin can yakan kısmı, oyunun sonunda kendinizi yalnız ve terk edilmiş hissetmenizdi. MGS bir devirdi, yaşadığınız her şeyle, sizi büyütmesiyle, müziğiyle, karakterleriyle bir anı deposuydu. Oyunun sonunda sadece oyunun sonunu görmüyor, adeta bir film şeridi gibi 10 yıldır nereden nereye geldiğinizi izliyordunuz.

77 JEDI OLMAK

Herkesin hayalidir gerçek bir Jedi olmak. Pek çoğu bunu başardığına da inanır ama aslında içten içe bir şeylerin eksikliğinin farkındadır. Çünkü güç için bilgi gerekir, sonsuz bilgi. Ve sonra o gücü kullanacak erdem. Zorluklar karşısında yılmamak, nefsinden sıyrılmak gerekir, kâh oyunda kâh hayatta.





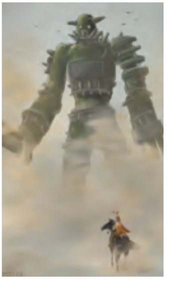
78 KOMBO KASMAK

Normal tekme yumrukla değil pata küte kombolarla rakibi döverseniz saygınlığınız +1 artar. Elleriniz hızlıdır, kimsenin aklına gelmeyen hareketleri birleştirip ohoho diye de güldünüz mü, herkes bilir ki bu adam tuvalette bile kombo düşünüyor. Düğmeler iliklenir ve kaçılır.

79 TASSADAR'IN OVERMIND'A DALMASI

O sahneyi tarif edemeyeceğiz... Hem zaten Protoss'ları, belki de bilinen evreni kurtarmak için Tassadar'ın gemisiyle birlikte bir enerji topuna dönüşüp Overmind'a kafadan dalmasını kim unutabilir?





80 COLOSSUS'LAR

Colossus'lar yüce varlıklardırlar. Her biri kendi içerisinde bir hikâye saklar. Asildirler. Kolay kolay öldürülemezler. Zayıf noktalarını iyi saklarlar. Üzerinizde gölgelerini hissettiğinizde kalp atışlarınız hızlanır, kaçmak gelir içinizden (eğer hâlâ geç olmadıysa).



81 BFG

Elektronik ürünlerin küçüğü makbuldür, önemli olan boyut değil işlevdir. Ama konu "Big Fcking Gun" olunca hem boyutu hem işlevi önemlidir. Quad Damage'la birlikte kullanılınca bir ömürlük anı çıkar.



82 "RARE ITEM"LAR

Bunlardan birini bulduysanız acayip sükse yapacaksınız demektir. Herkes elinizdeki rare item'a ağzı açık bir şekilde bakıp onu nasıl elde ettiğinizi sorar. Cevap verene kadar biraz süründürürsünüz. O item eskise de, modası geçse de hiç bırakmak istemezsiniz, anısı vardır.

83 COSPLAY

Oyun karakterinin kişiliğine bürünmek eğlenceli ama neden o noktada duralım ki? Hele ki o karakterin tipine bürünmek daha da eğlenceliyken. Zahmetli ve masraflı olduğundan bizde pek popüler değildir ama bizce her sıkı oyuncunun bir kere denemesi şarttır.



84 BİR OYUNU 12 SENE BEKLEMEK

Film sektöründe olmayan bir bağlılık bu. Hangi filmin devamı gelecek diye on küsur yıl beklemiş bir sinemasever biliyorsunuz? Ama Starcraft 2 için, Fallout 3 için, Duke Nukem Forever için 12 yıl bekledik işte. Oyuncu olmak sabırla beklemektir biraz.

85 BEN OYUNCUYUM

"Siz göremiyorsunuz ama beyaz gömleğimin altında bir MGS tişörtü var."



86 KILLER PC

Söylemesi bile zevkli, o yüzden kimse "süper bilgisayar" demez buna. Sabrederseniz, vazgeçmezseniz bir gün size de çıkabilir.



87 GARRY'S MOD

Yıllardır Half-Life için yüzlerce mod yapıldı ama hiçbiri Garry'ninki kadar hayran bırakmadı kendisine. Hiçbir amacı olmayan ama her şeyi yapabileceğiniz bir mod bu, aynı Seinfield gibi. Üzerinden dört sene geçmesine rağmen, bugün bile açar çocuklar gibi eğleniriz.



88 "RISE AND SHINE"

Bu sözcükler gerçek anlamına G-Man'in dudaklarından döküldüğünde kavuştu bizler için. Onun kim olduğunu belki de hiçbir zaman öğrenemeyeceğiz ama karanlığın olmadığı yerde, zamanın olmadığını onunla anladık. Uyanma vakti yaklaşıyor.

89 **PERMADEATH**

Son derece stresli olmasına karşın bir o kadar da keyifli bir şeydir ikinci bir hakkınızın olmaması. Karakter ölecek diye aklınız çıkar. Acı çeker, acı çektikçe güçlenirsiniz. Pat diye ölürsünüz sonra...

90 **BLIZZARD**

Herkesin deli gibi beklediği bir oyunu "İstediğimiz kadar iyi olmadı bu" diyerek iptal edebilecek kaç firma sayabilirsiniz bana? Açıkçası ben Blizzard'dan başkasını bilmiyorum. Adamlar yaptıkları işe öyle bir inanmış, bağlanmış ki hayran olmamak elde değil. Blizzard'da çaycı kadrosu açılsa başvuracak yüzlerce insan tanıyoruz (uzaktan).

91 **SPEEDRUN**

Acele giderken rekora gitmektir. Dragon Age: Origins'i 35 dakika 30 saniyede, Half-Life'ı 31 dakikada, Fallout'u 6 dakika 54 saniyede, Grand Theft Auto IV'ü 4 dakika 23 saniyede, Morrowind'i 4 dakika 19 saniyede, Diablo'yu 3 dakika 12 saniyede bitirebilmektir. Deliliktir.



92 PLATINIUM TROPHY'LER

Az olan şey değerlidir ve en tatlı zafer zor elde edilendir. PS3 oyunlarında elde ettiğiniz platin kupalarsa midyenin içindeki siyah inci tanesidir. Bulduğunuzda etrafa göstermek için yanıp tutuşursunuz ama yılda belki bir kere yaparsınız.

OYUN ARKADAŞLARI

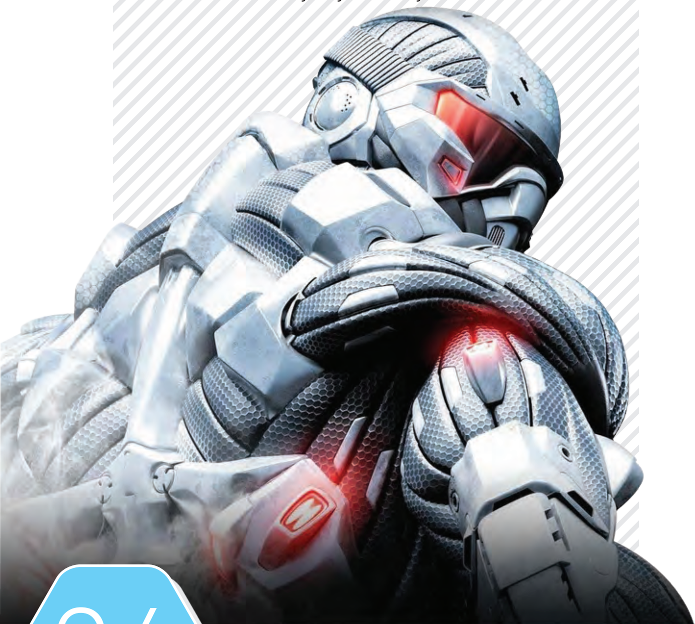
WoW loncasıyla buluşup pikniğe gitmektir. Mangal yakıp sofra kurarken "instance" benzetmesi yapmaktır, akşam olunca grup liderine çöpleri toplatmaktır, kulaklıklar olmadan iletişim kurmaktır. Nefis bir sosyalleşme örneğidir.

93



94 NANOSUIT

Yüzlerce oyunda binlerce farklı zırh giydik, Nanosuit kadar alımlısını, onun kadar fark yaratanını görmedik. Bilime inancımız tam, günün birinde yapacaklar bunun aynısını (ama sadece oynayalım diye).

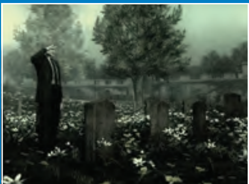


95 ROLE-PLAYING

Oyundan aldığı keyfi on katına çıkartmayı bilenlerin ilacıdır rol yaparak oynamak. Oblivion'da karaktere bürünmek, FPS'de yalnızca tabancaları seven bir karakteri canlandırmak, DVO'larda tam anlamıyla sınıfınızın gereklerine göre hareket etmek, en vasat oyunda kendi uydurduğunuz bir hikâyeyle ilerlemek... Hiç denemediniz mi? Bir kez RP sunucusunda bir karakter açın bakalım nasıl olacak?



96 OYUN TRAILER'LARI



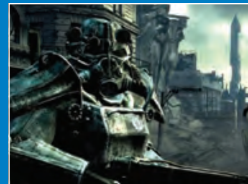
Metal Gear Solid 4'ün Hollywood fragmanlarından aşağı kalmayan ihtişamlı tanıtım videosu.



Devil May Cry 3'te Dante'nin şeytanları, şeytani gitar sololarıyla hakladığı tanıtımı.



Halo ODST videosunda, ağabeyinin cenazesindeki küçük kardeşin bir uzay komandosuna dönüşmesi.



Fallout 3 ve DC'yi ilk kez gördüğümüz fragmanı. Bu video Fallout'u hiç bilmeyenlere bile anlamlı gelmişti.



Duke Nukem Forever…
It's gonna be big! (Umarız bu defa kandırmıyorsundur bizi.)



97 TALE OF TALES OYUNLARI

Sinemada "Fransız sanat filmi" neyse, oyunlarda Tale of Tales oyunları odur. Anlamasanız da seversiniz. Çoğunlukla uzaktan.



98 NAMELESS ONE

60 saatlik oyunu oynadık ama ismini dahi öğrenemedik Planescape Torment'in baş kahramanının. Oyunun mükemmel kurgusu sayesinde, bu dünyada yaşanmış tüm önemli olaylarda sanki bizim parmağımız var gibi gelmişti. Aradan on yıl geçmesine rağmen, unutmadık seni Nameless One.



99 BULLET TIME

Bir zamanlar sinemada aksiyon sahneleri hızlandırılarak gösterilirdi. Oyun sektörü başka bir yol seçti; en hızlı aksiyon oyununda bile her şey yavaşken çok daha net, etkili ve havalı…

100 OYUNGEZER **OKURLARI**







Algıları açıktır, henüz bir ismi bile yokken dergiyi takip etmeye başlamıştır çoğu. Giderek arttıkları doğrudur.

Katılımcıdırlar, Gezenti fotosu çekerler, Goyun yaparlar, kızdırırsak kafamıza terlik atarlar.

Paylaşırlar, bazen okuldaki kütüphaneye, bazen taksi koltuğundaki fileye bırakırlar dergiyi sessizce.

Gezerler, sık sık buluşurlar, birlikte oyun oynarlar, böyle anlarda genelde Oyungezer yazarları tarafından basılırlar.

Duyarlıdırlar, oyunları uyuşmak için oynamazlar, oyun kültürü denen şeyin hasını bilirler.

OLMAMIŞ!

Hani havalı olmaya çalışıp kendini fena hallere sokan vakalar vardır bir de...



01 **John Romero** "hepinizi fahişem yapacağım" diye ilan verdiğinde kendini havalı sanıyordu, sonra o oyun Daikatana çıktı.

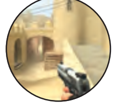


02 Daha ortasında olduğunuzu bile bile size **oyunun sonunu anlatan arkadaş**ınıza "afferim, bravo, süpersin" deyip geçin. Belli ki ilgiye ihtiyacı var.

03 **İyi oyunlara burun kıvırma**nın havalı bir şey olduğunu mu düşünüyorsunuz? Maalesef yanılıyorsunuz, farklı olmaya çalışırken "oyunu anlamamış" damgası yiyorsunuz.



04 **Gabe Newell**, Valve'ın büyük adamı, saygıdeğer insan, dost meclislerinin aranan ismi! E3'te Sony sahnesine çıkıp yıllardır "hayatta işimiz olmaz" şeklinde bahsettiği PS3 için "Biz de sizinle oynayabilir miyiz, ehe mehe" dediğinden beri karizması çizilmiş durumda.



05 İyi skor yapmak tabii ki çok havalı bir şey ama adınız **soteci**ye çıktıysa üzgünüz, siz artık bu kara listenin bir parçasısınız.

06 Süper oyunlar yapmak ya da onların dağıtımını üstlenmek tabii ki pek güzel bir şey. Peki satacağı garanti olduğu için bir **oyuna korkunç fiyat etiketleri yapıştırmak**? "Uncool".

07 Bu listede Uwe Boll'u da arıyor mu gözünüz? Sizce de çok klişe olmaz mıydı bunu yapmamız?

08 Ya tamam, olabilir, karşındaki senden iyi oynuyordur, o gün havanda değilsindir, yenilebilirsin sorun değil. Ama her vurulduğunda **"lag var ulan" diye ağlamak** nedir kuzum?



09 "Lara'nın bacaklar da sütunmuş"dan başlayarak **her kadın oyun karakterine sulanmak**, her fırsatta bin çeşit espri üretmek artık o kadar komik değil.



10 Oyun dünyasının en talihsiz üyeleri **Bethesda karakterleri** değil midir? Dünyanın kaderini değiştirecek o kocaman, karizmatik lafları ederken bile ekrana doğru boş boş bakarlar, dümdüz böyle.

OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SON DURAK!



2007-2008 PAKETİ

TOPLAM 12 SAYI *
84 TL DEĞİL
SADECE 50 TL

* Mayıs ve Temmuz 2008 sayıları tükendiğinden pakete dahil değildir. Kargolar şirkettendir.


OCAK 2009


ŞUBAT 2009


MART 2009


NİSAN 2009


MAYIS 2009


HAZİRAN 2009


TEMMUZ 2009


AĞUSTOS 2009


EYLÜL 2009

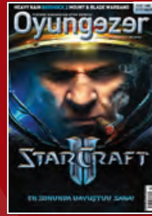

EKİM 2009


KASIM 2009


ARALIK 2009


OCAK 2010


ŞUBAT 2010


MART 2010


NİSAN 2010


MAYIS 2010


HAZİRAN 2010



TEMMUZ 2010


AĞUSTOS 2010


EYLÜL 2010



EKİM 2010
- > **KAPAK:** Batman Arkham City
- > **DVD:** Crysis için Avatar Modu
- > **DOSYA:** Oyun Filmleri
- > **İLK BAKIŞ:** Kingdoms of Amalur
- > **İNCELEME:** Civilization 5, Halo Reach, Metroid Other M, PES 2011, R.U.S.E., Worms Reloaded, Shank, HAWX 2,

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ:

ADRESİNİZ:

ADRESİNİZ:

TELEFONUNUZ:

E-POSTANIZ:

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR:

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ ESKISAYI@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı hesaba SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına, istediğiniz her sayı için 5 TL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, ad, soyad, adres ve telefonunuzla birlikte eskisayi@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak kargoya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 4659852 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz, ama göndermeyin. Kesmeyin güzelim derginizi, yazık :(

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Göksu Evleri Manolya Sok B133A (No: 22) Anadolu Hisarı / İstanbul
Tel: (0216) 4659850 **Faks:** (0216) 4659852 **E-posta:** eskisayi@oyungezer.com.tr

inceleme

VEGAS'TA OLAN BU KEZ
VEGAS'TAN DIŞARI TAŞIYOR



bu ayın gezilesi oyunları

PC incelemelerindeki yeni karne sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. İnceleme sonucunda donanım bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem. Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **154. sayfaya** davet ediyoruz.





BİR KEZ DAHA OYNAYAYIM, KALKACAĞIM MASADAN –SİNAN AKKOL

FALLOUT NEW VEGAS

*"**ARTIK İYİ ADAM** olmaktan sıkıldım" diye veryansın ettim New Vegas'ı kurarken. Bütün rol yapma oyunlarındaki makus talihim bu, kötü olayım, değişik bir tecrübe yaşayayım diyorum ama şeytanın gücüne gidecek kadar iyi bir Jedi, iyilik timsali bir Elf olmaktan kendimi kurtaramıyordum. Bazen sıkıyor bu durum, anlıyor musun?*

İşte bu yüzden Powder Ganger'larla anlaşıp kasabadaki herkesi öldürdüm. Yaktık yıktık, insan bırakmadık etrafta. Ama ne oldu, şimdi yine pişmanlık içimi kemiriyor. Doc Mitchell'ın evine geri döndüm. Doktorun beni iyileştirdiği yatağa baktım. Geri yatmak istedim, ama başkasının yatağıydı bu. Beni iyileştiren adamındı, oyun izin vermedi. Bir tıkırtı geldi arkamdan, silahımı çektiğim gibi geri döndüm. Cobb oradaydı. Bir anda kemanlar yükseldi arka plandan. Elimdeki 9 mm'lik tabancayı kafasına doğrulttum. Hiçbir şey demedi, silahına davranmadı. Titreyen ellerim, tetiği çekemedi.

Böyle biri olamayacaktım. Vegas'taki daha ilk saatimde yaptığım kötülük bana yetmişti.

Fallout 3'ü sevmiştim, hem de çok sevmiştim. Ama ona methiyeler düzerken nereden bilebilirdim gölgelerden sinsice takip eden birilerinin olduğunu, Fallout ismine layık bir oyun yapabilmek için yanıp tutuşan birilerinin. Yarinin başkalarının ellerindeki haline yanan, efsanevi Black Isle firmasının DNA'sını taşıyan Obsidian'ın elini atmasıyla bambaşka bir boyuta taşınmış Fallout evreni.

Gerçi New Vegas ve Fallout 3 arasındaki farkı ilk başta anlayamayacaksınız. Doc Mitchell'ın evinden çıktığınızda karşılaştığınız uçsuz bucaksız manzara çok tanıdık gelecek. Aynı motoru, yaşını fazlasıyla göstermeye başlayan Gamebryo'yu kullanıyorlar sonuçta. Mekanikler aynı, düşmanların büyük çoğunluğu da öyle. Dokular aynı, evren aynı. Ama Wasteland'i arşınlamaya başladığınızda, her adımda farklılıkları keşfedeceksiniz. Çünkü Obsidian iyi bir geliştiricinin yapması gerekeni yapmış, oyunun sevenlerini dinlemiş. New Vegas, Fallout 3'ün oynanışındaki birçok hatayı giderebildiği gibi, serinin sevenlerine saygı duruşu niteliğinde ufak tefek birçok yeni oynanış mekaniğiyle gelmiş. Ufak dediğime bakmayın siz, çünkü Vegas'ta şeytan gerçekten de detaylarda gizli.

ALLAH'IM, ÇOK MUTLUYUM!

Fallout 3'ü üç kez oynadım. Şahane bir oyun olmasına rağmen anlam veremediğim, Fallout ismine yakışmayan bir yanı vardı; diyalogları çok çocukla kalıyordu. "Ben vimpir olacam" diyen mi dersiniz "bana aşkını ispatlamak için Nuka Cola topla" diyen mi. Mekândan kopuk görevler ve basit yazılmış diyaloglar atmosferi bozuyordu. New Vegas'taki diyalog ve görevlerin ağırlığındaysa Obsidian eli çok bariz şekilde hissediliyor. Diyaloglar uzun, girift, zekice yazılmış, okuması keyifli. Şu zamanda olabileceği kadar, Fallout 1 ve 2'nin atmosferini ve diyaloglarını verebilmiş ya adamlar, helal olsun.

Ama hepsi bu değil. Obsidian'ın oyuna eklediği bir büyük güzellik daha var, Hardcore modu. Oyunun zorluk düzeyinden farklı olarak açabileceğiniz Hardcore modu, susuzluk, açlık ve uykusuzluğa dikkat etmenizi gerektiriyor. Fallout 3'ün başından itibaren yürüyen bir cephanelik gibiydik. Her silahın binlerce cephanesini üstümüzde taşıyabildiğimiz için, yolda hangi silahı bulursak bulalım mutlaka cephanemiz oluyordu. Hardcore modunda oynarsanız her merminin bir ağırlığı olacak. Bu basit mekanik oynanışı o değiştirmiş ki. Artık yanınızda taşıyacağınız mermi miktarını sınırlı tutuyorsunuz, göreve giderken beklemediğiniz çatışmalara girerseniz ciddi mermi sıkıntısı baş gösteriyor. Silahınızın normal, zırh delen, ağır hasar veren mermilerini hangi şehirlerde hani dükkânlar satıyor, aklınızda tutmanız gerekli. Mermi gerektiğinde paranız olması için ekonominize dikkat etmeniz gerekiyor.



➔ Oyundaki en cool karakterlerden biri Sniper Ghost.

Beter ol Bethesda! Bu nasıl model, o dirsekler ne öyle?



Mermi demişken, artık her düşmana her mermiyle ve silahla hasar verme dönemi bitti. Düşmana ateş ederken sağlık barının yanında kırmızı bir kalkan çıkarsa, mermileriniz çok az işliyor demektir. Düşmanı gözleyin, zırhlıysa AP (zırh delici) mermi kullanın veya başka silaha geçin. Bu özellik sayesinde düşmanlara göre taktik belirlemek, biraz daha kafa yormak zorunda kalıyorsunuz. Vurulan düşmanlar artık daha gerçekçi tepki veriyorlar, kafasından vurulanlar kafasını tutuyor mesela. Gez göz arpacıkla, gerçekçi bir şekilde nişan alma imkânı da eklenmiş.

Oyuna ciddi bir üretim (crafting) sistemi de gelmiş. Artık sadece birkaç silah ve kimyasalları değil, mermiden karmaşık yiyeceklere kadar pek çok şeyi kendiniz imal edebiliyorsunuz. Bunun için etrafta bulacağınız hammaddelere ve bunları birleştireceğiniz yerlere ihtiyacınız var. Üretimini yapabileceğiniz en önemli materyal mermiler. Mermi üretimi için iki üç farklı çeşit masa var (Bench). Buralarda elinizde silahı olmayan mermileri bozup, başka mermiler üretmek için kullanabiliyorsunuz. Mermileri AP, Overcharge gibi daha güçlü modellere upgrade edebiliyorsunuz. Boş kovanları da taşıyabildiğiniz için, bunları %20 gibi bir oranla kullanılabilir mermiye dönüştürebiliyorsunuz. Yiyecek için kamp ateşi, kimyasal yapmak için kimya seti bulmanız lazım. Normal zorlukta bunların hiçbiriyle uğraşmayıp oyunu rahatlıkla oynayabilseniz de, uğraşması hem zevkli hem de üst seviye zorlukta daha güçlü kimyasallar ve mermiler kullanmanız gerekiyor.

Uzuvlarınızın sakatlanması da artık daha ciddi sonuçlara yol açıyor. Yok öyle her çatışmadan sonra Stimpack basmak veya Megaton'a Fast Travel gidip tumba yatak yapmak. Kuru kuru uyumak artık sizi iyileştirmiyor, ya çok az bulunan Doctor's Bag'lerden kullanacaksınız ya da doktor bulacaksınız. Üstelik uyudukça susuzluk ve açlığınız da artıyor.

Bütün bunlar yetmezmiş gibi, silahların özelliğini geliştiren ek parçalar da bulabiliyorsunuz. Kendi mühimmatınızı yapmak, farklı cephane çeşitleri, daha karmaşık yiyecek ve kimyasallar yapabilme, mermilerin ağırlığının olması derken envanterde ciddi zaman geçiriyor, neyi ne kadar taşıyacağınıza kafa patlatıyorsunuz. Benim gibi RYO oyunlarında envanter çılgını olanlar için bu iyi bir şey. Siz "ne var canım, kozmetik değişiklikler bunlar" deseniz de, işin aslı öyle değil. Oyunun ruhunu Fallout 1 ve 2'ye yaklaştıran, gerçekçi kılan çok önemli değişiklikler bunlar. Benim için "ne ka gerçekçi Wasteland, o ka iyi Fallout".



Ah o müzikler!

İlginçtir, bu sefer radyodaki haberler ve müzikler kendini çok sık tekrar ediyor. Oyuna başladıktan 3 saat sonra radyoyu tamamen kapattım. Amaaa arka plan (ambiyans) müzikleri müthiş. Fallout 1 ve 2'de klasikleşmiş müzikleri de kullanmışlar. Bir anda giren Brotherhood of Steel müziği tüylerimi diken diken etti. Ve önemli noktalarda giren melodik parçalarıyla Inon Zur yine yarmış atmış. Yazının girişinde bahsettiğim sahnede kemanlar şahlanınca yüreğim kabardı resmen!



Radyonun DJ'liğini ünlü Vegas şarkıcısı Wayne Newton yapıyor.

ESKİ DOST DÜŞMAN OLMAZ

Oyunda ilerledikçe çok çeşitli yol arkadaşları alabiliyorsunuz yanınıza. Onunla konuşabiliyor, kendisine çeşitli komutlar verebiliyor, çatışmalarda nasıl davranması gerektiğini söyleyebiliyorsunuz. Ama davranışlarına ne kadar ince ayar çekerseniz çekin, arkadaşınızı hayatta tutmak büyük dert. En olmadık yerlerde daima belanın ortasına dalıp kendilerini öldürüyorlar. Siz aman bulaşmayayım diye tırıs tırıs >>



Bazı mekânlar gerçekten devasa. Bir de içlerinde gezebildiğinizi düşününce, araştırmak saatler alabiliyor.

Ne İyi Ne Kötü?

- ✔ Hardcore modu çok güzelleştiriyor oyunu
- ✔ Adam gibi diyaloglar
- ✔ Ana ve yan quest'ler ustaca yazılmış
- ✔ 100 saat oynasanız da "her şeyini gördüm" diyemezsiniz
- ✖ Çatışmalar hâlâ tekdüze geçiyor
- ✖ Dost, düşman herkesin yapay zekâsı güdük
- ✖ Grafik motoru artık emekli olmalı

Hangi Platform

Hem konsol hem de PC sahibiyseniz, New Vegas'ı hangisinde oynayacağınızı merak ediyor olabilirsiniz. Etmeyin. Ortalama bir PC sahibiyseniz hem çözünürlük, hem dokuların temizliği, hem de uzak mesafelerin düzgün görünmesi açısından PC çok daha iyi görsellik sağlıyor. Üstelik sınırsız modlama imkânıyla oyunu bambaşka hallere sokabiliyorsunuz.

Tiglon'dan Ödüllü Yarışma!



Haydin gençler, yarışmaya! Girin Oyungezer Online'a (www.oyungezer.com.tr), bulun Fallout New Vegas yarışması linkini, Tiglon amcanızdan 5 tane şahane Fallout Artbook ve 3 tane New Vegas Poker destesi kazanmaya çalışın. Luck'a verdiğiniz puanlar bakalım işinize yarayacak mı :)

>> etraflarından dolaşırken, 100 metre ötedeki 4 tane Giant Radscorpion'a dalıp başınızı belaya sokuyorlar. Bu da kısa zamanda "beni uzaktan takip et" ve "burada dur" komutlarının müptelası olmanızı sağlıyor. Arkadaşınızı yanınıza almanın tek güzel yanı, hepsinin kendine ait çok hoş quest ve hikâyelerinin olması. Ha bir de şahane yük eşeği oluyorlar, üstünüzdeki tüm fazlalıkları gömün onlara!

BÖCEEEEK!

Eveet, geldik New Vegas'ın en çok eleştirilen yönüne; oyun bug'larla dolu öyle değil mi? Ya ben çok şanslıyım ya da gelen ilk yamayla hataların çoğunu gidermeyi başardılar. Ama tabii yine de her taraf ufak bug'larla kaynıyor. Yerin altına gömülü Radscorpion, burun üstü yürüyen bir Brahmin veya havada durup şahitleri olan NPC'ler göreceksiniz. Yine de bunlar ufak tefek, her kadı kızı ve Obsidian oyununda bulunan şeyler ve bu hataların haricinde oyunu ciddi anlamda bozan bir hatayla karşılaşmadım.



Ghoul'lar dururken Body Worlds sergisine gitmeye ne gerek var?

Sezar... Güçsüze tahammülü yok, gücünün sorgulanmasınaysa hiç yok.

Lakin bu sefer grafikler beni rahatsız etti. İlk başlarda etkileyici gelen grafikler maalesef oyunda ilerledikçe etkisini kaybetmeye başlıyor. Oblivion'dan kalan bir lanet olan "Bethesda insan modelleri" aklınızın alamayacağı kadar kötü. Hatta o kadar kötüler ki, Obsidian'ın oyuna eklediği yeni NPC modelleri parlıyor resmen. Yer ve duvar dokularının düşük çözünürlüğü de artık iyice göze batıyor. Gamebryo motoru geniş arazileri oluşturma, gün ışığını göze güzel bir şekilde verme konusunda iyi olsa da, karakter modelleri, binaların kaplamaları ve özellikle içlerini oluşturma konusunda çok geride kalmış durumda benzerlerinden. Konuştuğunuz NPC'nin çirkin yüzündeki boş ifadeye bakarken arka planın donup kalması, 6 yıl öncesinin teknolojisiyle yapılmış bir oyunu oynadığımız gerçeğini kafamıza kafamıza çakıyor.

Optimizasyon konusunda da sıkıntıları var motorun. Aynı ekranda 8-10 kişi göründüğünde FPS teklemeye başlıyor. Bu yüzden gayet kalabalık ve canlı olması gereken Vegas gazinoları bomboş, epik olması gereken çatışmalar ve özellikle de son savaş inanılmaz sönük kalmış. Ortam yaşam dolu gözükmüyor. Ne Wasteland "yaratık basmış buraları" dedirtiyor; ne de kasabalar ve Vegas'ın çevresi "evet burası kalabalık, yaşam yeniden oluşmaya başlamış" hissi veriyor. Yine de Fallout 3'te olmayan "hayatta kalmalıyım" hissiyatını, Survivalist tadını veriyor oyun.

HANGİ TARAF OLACAKSINIZ?

Fallout 3'te olmayan gruplar arası ilişkiler ve bunların ortasındaki kişi olarak sizin yaptıklarınız büyük önem taşıyor. Oyunda küçük ve orta ölçekli 10'dan fazla grup varken, Vegas'ın ve özellikle bölgeye temiz su ve elektrik sağlayan Hoover barajının kontrolü için çekişen esas babayiğit grupların sayısı üç. New California Republic (NCR) eski demokratik düzeni yeniden oturtmaya çalışan iyi çocuklar, Legion of Ceasar 86 çeteyi tek bayrak altında toplamış, eski Roma düzenine özenen kötü çocuklar ve Vegas'ın göbeğindeki Lucky 38 gazinosundan şehri yöneten esrarengiz Mr. House... Tabii ki Fallout'u biliyorsanız buradaki iyi-kötü tanımlamalarının ne kadar bulanık olduğundan haberiniz vardır. Ne NCR sütten çıkmış ak kaşık, ne de Legion tam bir kötülük timsali. Herkesin takip ettiği bir açık, bir gizli ajandası ve bu yolda kırdıkları yumurtalar var. Burada size düşen, kimin

Yol arkadaşlarınız olduk olmadık her şeye atlıyorlar. Rex, oğlum, ne işin var sahnede?





omletinden pay alacağınıza ve ne kadar yumurta kırdığınıza dikkat etmek.

Başlarda sizi tanımayan bu gruplara iş yaptıkça ününüz yayılıyor. Aranız ne kadar iyiyse size o kadar güveniyorlar, dükkânlarındaki fiyatlar da o kadar düşüyor. Ama birbirine düşman olan taraflardan birisinde fazlaca ilerlediğinizde, düşman tarafın görevlerini artık yapamaz duruma geliyorsunuz. Bu da çok mantıklı olmuş. İnsanı oyunu en az 3 kez oynamaya itiyor. Tabii duruma göre iyi veya kötü bir haber olarak görebileceğiniz, ana görevi bitirdikten sonra haritada gezmeye devam edememe durumu var. Benim için farklı özellikleri olan yeni bir karakterle, daha önce gitmediğim yerlere gitmek daha keyifli olduğu için bana komadı bu özellik.

Nasıl gözüktüğünüze, kimin kıyafetini giydiğinize de dikkat etmelisiniz. Mesela başıma gelen bir olayı anlatayım size: Oyunun başlarındaki Primm adlı kasabayı kurtarmaya gitmiştim. Powder Ganger adlı çete basmış ortalığı, 3-4 tanesini temizleyince kasabanın merkez binasına gireyim dedim. Girmez olaydım! İçerideki tüm kasaba halkı aynı anda





Burnunuzu ait olmadığınız işlere ve yerlere soktukça, kâbus gibi anlar yaşama ihtimaliniz de artıyor.

Bunları Mutlaka Yapın

- Oyunu n'olur Hardcore modda oynayın!
- Oyuna başlarken Wild Wasteland Trait'ini mutlaka alın.
- Credits'i sonuna kadar seyretmeyi sevenlerdenseniz, oyun bitince ses sanatçıları geçerken okumayın. Ufak spoiler'lar yiyebilirsiniz.
- Hacking sırasında "ING", "TION" gibi popüler harf öbekleriyle biten kelimelerle başlayın. Sıfır tutarsa, bunları elersiniz.
- Caravan oynarken elinizdeki kartı bir türlü masaya koyamıyorsanız, aşağı ok tuşunu kullanın. Numaralı kartları diğer kartın altına, resimli kartları da yanlarına koymanız lazım.
- Ekstra mermileri mutlaka kullanın. Nasılsa silahın mermisini takıp çıkartmak çok kolay (2 tuşu)

mermi manyağı etti beni. "N'oluyor?" derken fark ettim ki Powder Ganger'ların birinden aldığım zırhı giymişim. Evet, artık bir gruba ait kıyafeti giyerseniz, o grubun düşmanları sizi gördüğü anda ateş açıyor. Buna çok dikkat etmeniz lazım.

YAPAMAYAN ZEKÂ

Çatışmalarda hâlâ bir öküzlük var. İnsanlar birazcık (çok az) daha zeki olsalar da, tek yapabildikleri iş kızışınca dönüp kaçmak. Onun haricinde tüm düşmanların ortak taktiği dümdüz üstünüze koşmak ve elinde silah varsa menzilin sınırından sıkmak, elinde silah yoksa da yanınıza gelip kafanıza vurmak. Savunma, gizlenme, pusu kurma gibi akıllıca hareketlerle hiç karşılaşmıyoruz. Ayrıca Very Hard modunda oynarken, karşınızdaki herife 10 headshot çakınca bile bana mısın dememesi hiç gerçekçi değil.

Karşınıza çıkan sorunları daima silahla çözemiyorsunuz. Yeteneklerinize bağlı olarak ne yapabileceğinizi düşünmeli ve ona göre harekete geçmelisiniz. Şöyle bir örnek vereyim, 10 kere öldüğüm bir görevi tek bir Stealth Boy ve patlamadan önce çıkışa doğru atılan canhıraş bir deparla nefes nefese bitirdiğimi bilirim. Tabii burada hangi yeteneklerinizin (Skill) üstün olduğu, nerelere girip neler yapabileceğinizi direkt olarak etkiliyor. Skill'lerinizi artıran kitapların haricinde bulacağınız dergiler, çok kısa bir süreliğine +10 veriyor bir skill'e. Hatta bununla ilgili Perk'ü alırsanız etkiyi +20'ye, etki süresini de 3 katına çıkartıyorsunuz. Kısacası bu dergiler hayat kurtarıyor.

DİKKAT ÇUVALDIZ GELİYOR!

Tabii oyunun mantığı içindeki bazı mantıksızlıklar hâlâ göze batıyor. Mesela, Vegas'ta bir tepeye çıktığınızda bütün haritayı görebiliyorsunuz. Peki, NPC'lerin yaşadıkları kasabadan üç metre çıkmamış olmalarını kim nasıl açıklayabilir? Yürüme hızıyla 3 dakika ötedeki bir kasabaya hiç gitmemiş olmak nedir abi? Yani düşünün nükleer savaştan sonra Kadıköy'de uygarlık kurmuşsunuz, kıçınızı kaldırıp dışarı çıkmıyor, "Moda tarafına gideyim belki su vardır, bir Fikirtepe'ye uğrayayım balıkları sopayla takas edeyim" demiyorsunuz. Peh :)

Ayrıca, nükleer savaşın üzerinden 200 yıl geçecek de, ortalıkta hâlâ karton karton sigara, konserve gıda, Nuka Cola olacak! Aha buraya yazıyorum; uygarlık şu an sona erse, değil 200 yıl, 2 ay sonra tek dal sigara, bir tane bezelye kalmaz hiçbir yerde. 2 yılaysa ortalıkta tek bir ağaç, penceresi, duvarı olan tek bir bina kalmaz be! Demek ki neymiş, çok düşünceli insanlarmış Wasteland vatandaşları, ihtiyaçları kadar almışlar hep.

Bir de, sizi gören herkesin şu tepkiyi vermesi beni benden alıyor: "*Merhaba dostum, tabii ki sana verecek bir görevim var, hadi bana yardım et, sana para vereyim. Ha bu arada, evime gecenin köründe niye girdiğini, neden yatağımdan kaldırdığını sormuyorum bile ve sana görevin karşılığında para vereceğimi söyleyip boğazımı kesmene davetiye çıkartıyorum, bilemiyorum.*" İtin iti yediği bir dünya olması gerekiyor buranın. Herkes bir yardımsever, bir candan, bir konuşkan…

SONUÇ OLARAK

Tabii yukarıda saydıklarım asli hatalar değil. Güzel bir pasta bulmuşuz, üstünde de çilek olmasını temenni ediyoruz haklı olarak. New Vegas ile birlikte Wasteland'de insan uygarlığı yeniden kurulmaya başlıyor. Ve medeniyet kurmak için çabalayanlar sadece insanlar değil. Ghoul'lar kendi inançlarını oluşturmuş, Super Mutant'lar bile kendilerine bir yuva, hatta bir radyo kurmuşlar. En ücra kasabalarda bile elektrik, temiz su var. Yavaş yavaş dünya yeniden oluşurken, Büyük Savaş'ın öncesinden kalan yeni gizemler, yeni entrikalar da kendini gösteriyor.

New Vegas ile Obsidian esas Fallout'ları sevenlere şapka çıkartmış. Hem de ne şapka. Ve ben eminim ki Vegas'ı yaparken, yıllar öncesinden içlerinde ukte kalan fikirleri, hikâyeleri, zamanında yapamadıkları için içlerinde kalan her şeyi eklemişler oyuna. O yüzden New Vegas, Fallout 3'ten daha bir Fallout 3 olmuş. Fearqus Urquhart ve eski Black Isle / yeni Obsidian'ın güzel insanları. Yaptığınız iş karşısında Wastelander şapkamı çıkartıyorum (PER +1).



Sakar makar ama bu doktor hayatımı kaç kez kurtardı.



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Fallout 3'ten daha bir Fallout, kendinizi içinde haftalarca kaybedeceğiniz kadar derin bir oyun New Vegas. Tekrar teşekkürler Obsidian!

9,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Rol Yapma Oyunu → **Yapım:** Obsidian → **Dağıtım:** Bethesda / Tiglon → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 85 TL
→ **Dijital İndirme:** Steam (50 $) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** http://bit.ly/cDpAq4

MADALYAYI BAŞKASINA TAKTIK -FURKAN FARUK AKINCI

MEDAL OF HONOR™

NE ACAYİP GÜNLERDİ. EA, Steven Spielberg ve Tom Hanks ile işbirliği yapıp konsollarda da FPS oynanabileceğini kanıtlamaya kalkışmıştı. Bir de *Er Ryan'ı Kurtarmak* gazı vardı üzerimizde o zamanlar… Kaptırıp gitmiştik tabii elimizde gamepad'lerimizle. *Medal of Honor*, PSOne'da patlayan ve çok da beğenilen bir oyun olmuştu zamanında. Hemen birkaç yıl sonrasında *Allied Assault*'u ve o unutulmaz Normandiya Çıkarması sahnesini de patlatınca alanında rakipsiz markalardan biri haline gelmişti bu oyun. Ta ki… *Call of Duty*'yi görene kadar… *Medal of Honor*'ın "standartları belirleyen oyun"dan, "belirlenen standartları takip etmeye çalışan oyun"a kadar epeyce uzun bir tarihi var ama şurası kesin ki işler uzunca bir zamandır iyi gitmiyor *MoH* için. Ne zaman ki karşısına dişli bir rakip çıktı, işte o zaman takkenin altında ne var ne yoksa ortaya çıktı. Zaman değişti, *MoH* da değişmek zorundaydı. Karşısında *Modern Warfare* gibi bir çılgın vardı. Belli ki EA elinden geleni yapacak ve zamanı yakalamaya çalışacaktı. Fakat zaman biraz kısa mıydı ne? EA'in bir yere yetişmeye çalışır gibi bir hali vardı. Hemen Danger Close ve DICE işe koşuldu, yakın deadline'lar verildi. Belli ki bu acelecilik, işe karışacak olan şeytanın bahanesiydi.

İKİ KULE

Yeni *MoH*, 11 Eylül saldırılarından hemen sonra başlıyor. ABD'nin Afganistan topraklarını işgali sırasında, dört kişilik bir istihbarat takımıyla birlikte araziye iniyoruz. Mother, Voodoo, Preacher ve bizim canlandırdığımız Rabbit, hani o "badass" diye tabir edilen takım olarak, Taliban ve El-Kaide'nin canını çıkarmak için salınıyoruz ortamlara. Alandaki adamımız Tarık'a ulaşmaya çalıştığımız görevle açılıyor oyun ve biz o dakika *Modern Warfare* yanılgısına düşmemek için zor tutuyoruz kendimizi. Bizim ekip, gecenin karanlığında ağırdan ağırdan ilerlerken, durmayan telsiz konuşmalarından ve çatılarda kıpırdayan gölgelerden bir tuzağa doğru çekilmekte olduğumuzu anlamamız uzun sürmüyor. Çok geçmeden oyun içimizdeki tetik fetişinin bir kez daha ortaya çıkmasını sağlıyor. Kendilerini Çeçen gerillaların ortasında bulan ekip, El Kaide ordusunun sanıldığından daha büyük olduğunu anlıyor ve sadece beş saat sürecek macera bu şekilde başlamış oluyor. Peeh! Beş saat mi? Sahiden, ABD kaç senedir oradaydı?

Yeni *MoH* birebir *MW* formülünü uygulayan ve bunu son derece umursamazca yapan bir oyun. Belli ki EA'in en eski geliştirici ekiplerinden Danger Close'a (*bkz. Eskilerden Kim Kaldı? kutusu*), "yıllar önce Infinity Ward'un size yaptığını yapın: *Medal of Honor*'ın karşısına *Call of Duty*'yi çıkarın" denmiş. Hatırlayalım: *MoH* piyasanın tozunu dumana katarken, *CoD* nasıl da gelip FPS âleminin tepesine oturuvermişti. Infinity Ward, *MoH*'taki eksikleri iyi çalışmış ve işin içine görev çeşitliliğini, sinematik sahneleri ve balistik gerçekçiliği eklemişti. Gelgelelim Danger Close -muhtemelen yakın teslim tarihinden kaynaklı-, *MW*'i yeteri kadar çalışamamış. Çalıştıysa da kafasında şekillenen projenin çok azını oyunun son haline yansıtabilmiş. Çünkü


Birilerinin toprağında, bir şeyler peşinde koşuyorsanız, başınıza geleceklere katlanacaksınız.

karşımızda ezbere giden, kesinlikle yeni bir şeyler denemeyen ve son derece tahmin edilebilir bir oyun var. Üstelik aksayan yanlarıyla birlikte…

BAŞLARKEN İYİ DE…

Aslında oyun sizi başta yakalamayı iyi beceriyor. Yani oyunun başına gerçekten eğlenmek için oturursanız eğleniyorsunuz. Gergin bir atmosfer, bir anda gecenin sessizliğinde patlayan silahlar, telsiz konuşmaları falan derken kaptırmanız olası. Hele ki bir de -artık nasıl oluyorsa- *MW* serisini oynamadıysanız *MoH* sizi kendine hayran bile bırakabilir. Fakat bir süre sonra oyun büyük günahlar işlemeye başlıyor ve bunları göz göre göre yapıyor. Örneğin, *MW* oldukça çizgisel bir oyundur. Infinity Ward sinematik sahneleri güçlendirmek ve hikâyeyi odaklı anlatabilmek adına haritaları sınırlandırmıştır. Ama siz yoğun aksiyonun içindeyken, tasarımcıların kurnazlığının da katkısıyla haritanın sınırlarını pek az hissedersiniz. Hatalarını örtmeyi ve dikkati başka yöne çekmeyi iyi bilir *MW* serisi. Aynı formülü izlemeye çalışan *MoH*, bunu gözünüze sokuyor. Önceden kurgulanmış ara sahnelerdeki zamanlama hataları ve haritanın "ulaşılmaması gereken" noktaları fazlasıyla göze batıyor. Nasıl yani? Bir görev sırasında uzaktaki bir MG yuvasını indirmemiz gerekiyordu. Ekipten iki kişi taciz ateşi açacak, iki kişi de haritanın başka yerinden dolanıp sabit makineli yuvasındaki düşmanları haklayacaktı. Ben de en önden kaptırmış gidiyorum. Pat! Görünmez bir duvara denk geldim. Yanımdan takım arkadaşlarım haldır haldır benim gidemediğim yoldan tırmanmaya başladılar. Biter mi? Bitmedi tabii… Bir görevde çatılarda geziyoruz, gece vakti. Karşımdaki çatıdan iki düşman kör atış yapmaya başladı. Geri kaçayım dedim ama heyhat! Ulan geldiğim yerden geri göndermiyor beni oyun. Döndüm arkamı tekrar, kek gibi bekliyorum. Nece sonra elinde RPG'yle bir Taliban askeri belirdi de ara sahne girdi. Ha, demek ki oyun "bekle iki dakka keko, ara sahne giricek" diyor bana. Şimdi bunun bir sürprizi ya da etkileyiciliği kaldı mı? Kalmadı tabii. Elbette ki bunun sebebi bariz tasarım hataları. Bu hatalar öylesine tarihi geçmiş şeyler ki ne atmosfer bırakıyor, ne oyun keyfi.

Oyunun odak noktası ve oyunculara sunduğu en büyük argüman gerçekçilik. *MoH*, oyuncuyu belli bir rotada tutmak uğruna bu gerçekçiliği epeyce bir baltalıyor. Yiğidi bu noktadan yaralamış olabilirim ama hakkını vermeden edemeyeceğim. *MoH*'un çatışmaları gerçekten heyecanlı geçiyor. Az sonra değineceğim yapay zekâ abuklukları da olmasa dört dörtlük olacakmış. Çatışmaları bu denli sevmemin nedeni silah seslerinin gerçekten tok çıkması… Genelde çorak ve açık arazilerde geçen çatışmalar sırasında silahların kükremeleri başrolü oynuyor resmen. *MoH*'un bu ses olayını ayrı bir kenara yazmak lazım çünkü ses yönetimi oyunun genelinden daha başarılı ve atmosferin yükünü sırtlamayı iyi biliyor. Telsiz konuşmaları, müzikler >>

YİNE Mİ!

Bir arabanın içindeyiz, etrafı seyrede seyrede gidiyoruz. Sonra kapıları kırıp baskın yapıyoruz, o esnada kamera ağır çekime giriyor. Ağır çekimde düşmanları vuruyoruz falan… Tutmuş ve oyuncular tarafından saygı gören bir formatın izinden gitmek gayet anlamlı bir harekettir. Ama bu formatı alıp aynen kullanmak, sonra da buna yeni oyun demek abesle iştigaldir. Modern Warfare nasıl açıldıysa, Medal of Honor da öyle açılıyor. Modern Warfare oyuncuya nasıl sürprizler hazırladıysa, Medal of Honor da aynılarını yapmaya çalışıyor. Ama bir de yapabilse içim yanmayacak. Hele o ara sahneler girmeden önce oyuncuyu olduğu yere hapseden harita tasarımları yok mu? Tüm o ihtişamının altında Medal of Honor, anlamlı cümleler kurmaya çalışıp beceremeyen 2 yaşındaki bir çocuk gibi.


Kara Şahin çoktan düştü ama bizimkiler daha aradıklarını bulamadı.

Silahların balistik modellemeleri hiç fena değil.



Call of Duty Modern Warfare 2



>

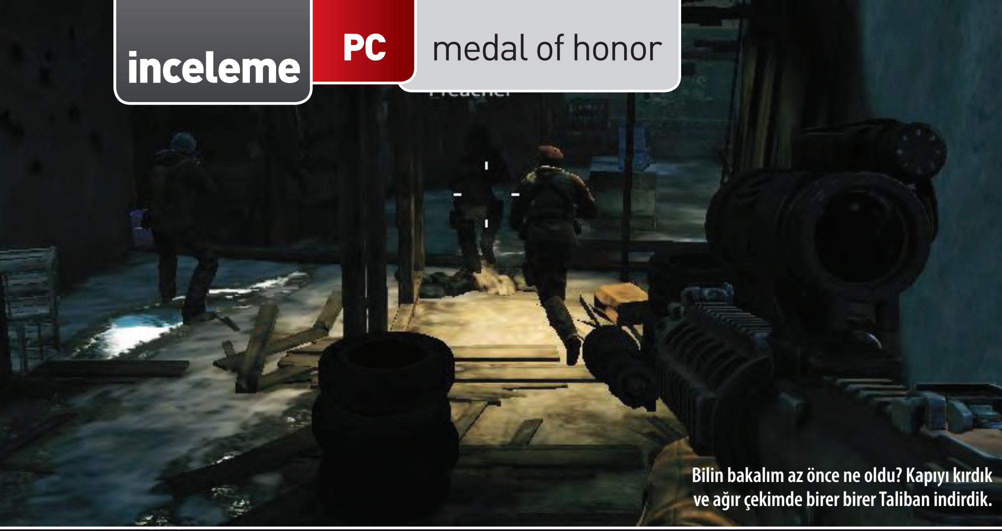
Battlefield Bad Company 2



>

Medal of Honor





Bilin bakalım az önce ne oldu? Kapıyı kırdık ve ağır çekimde birer birer Taliban indirdik.

>> ve bu ahenk içinde sırıtmayan baskın silah sesleri, tek bacağı kırık bir masanın diğer üç bacağı gibi duruyor. Silah modelleri sağlam, vuruş hissiyatı net. Danger Close bu kısa zamanda tecrübesini konuşturmuş ve adamakıllı çatışma mekanikleri kurgulamayı başarmış.

YAPAY DA OLSA BİR ZEKÂ VAR

Programlamadan, kodlardan anlayan bir adam değilim. Sadece terimlere ve süreçlere bir hâkimiyetim var; o da yıllardır oyun oynamaktan, o kadar. Ama sanıyorum ki bu yapay zekâ işi, programcıları en çok zorlayan şey. Eğer senelerdir oyun yapan Danger Close bile adamakıllı bir kod yazıp *MoH*'a düzgün çalışan bir yapay zekâ ekleyememişse belki de bu konudaki kriterleri biraz aşağı çekmek gerek. *MoH*'un düşman yapay zekâsı son derece kararsız. Sanırım "script" ve "duruma göre karar verme" arasında gidip gelmişler. Düzgün siper alabiliyor, attıklarını vurabiliyorlar ancak bazen akla hayale gelmeyecek hatalar yapıyorlar. Mesela *MW*'nin düşmanları çoğu zaman cin gibidir. Arkalarından dolaşmayı denersiniz, size göre pozisyon alırlar; kafalarını her zaman beklediğiniz yerden çıkarmazlar. Siz fark etmeden arkanızdan dolanabilirler. Ben bunlardan birine bile *MoH*'ta rastlamadım maalesef. Çoğu kez yapay zekâya şans da verdim "bakalım neler yapabiliyor" diye ama düşmanlar hiçbir şekilde şaşırtamadı beni. Eh, şaşırmadığınız, sürprizlerle karşılaşmadığınız bir oyunda fazla zorlanmasınız, değil mi? *MoH*'ta da aynen böyle oluyor ve biraz deneyimi olan bir oyuncuysanız çatır çatır bitiriyorsunuz senaryoyu. Zaten görev çeşitliliği namına pek bir şey yok, sürekli A noktasından B noktasına vurarak, kaçarak ulaşmaya çalışıyorsunuz. Ha, pardon arada bir kapı falan da kırıyorsunuz.

UÇUŞAN DÜŞÜNCELER

Yazının başından beri kafamın içini kemirip duran şeyler hakkında da konuşmazsam rahat edemeyeceğim. Kerameti kendinden menkul bir bahanenin ardından gerçekleştirilen açık bir işgalin içinde -sanal da olsa- bulunuyor olmak pek bir rahatsızlık verdi bana oyun boyunca. Hani, *CoD* gibi de değil bu oyun, senaryo açısında bir incelik de barındırmıyor. En azından *MW*'de pompa düşüncelere kürtaj yapmaya çalışan bir yaklaşım vardı (spoiler vermeden politik tespit yapmak da bugüne nasipmiş). *MoH* bildiğiniz yıkıp geçiyor, adeta bir kütük, bir kalas, ne bileyim bir Kaliforniya valisi kadar anlatabiliyor derdini. Zaten pek de ilginç olmayan senaryosunun içinde B filmi tadında, anlatım estetiğinden yoksun unsurları görünce "iyi ki daha uzun sürmedi" dedim kendime, "İyi ki bitti hemen…"

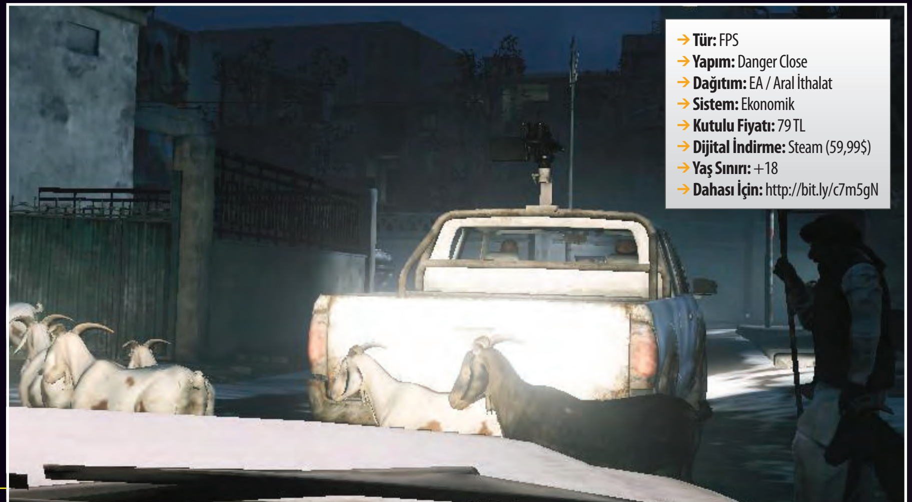
MULTI'YE GEÇMEDEN…

Sevemedim bu oyunu oyungezerler. Yavan olmasının yanında fazlasıyla naftalin kokan hataları, rakiplerinin çok çok gerisine düşürmüş *MoH*'u. *Battlefield* ya da *MW* varken tercih edilmemeli. Haydi, hepinizin fark ettiği, benim de şu ana kadar söylemekten imtina ettiğim şeyi de söyleyeyim bitsin bu iş. Belli ki oyun ağırlıklı olarak multiplayer deneyim için geliştirilmiş. Tek kişilik senaryo sadece bir ısınma, alışma deneyimi olabilir. Yani, nerede *MW*'nin alıp götüren tek kişilik görevleri, nerede *MoH*'un bitse de gitsek tadındaki silsilesi. Oyun kesinlikle *MW*'in kötü bir kopyasından fazla değil.

MoH'un tek kişilik bölümünü Danger Close, multiplayer kısmınıysa DICE geliştirmiş. Bu nedenle multiplayer kısmı tamamen ayrı bir inceleme konusu olarak değerlendirmeye karar verdik. Son olarak şunu diyeyim, eğer *MW2* ve *Bad Company 2*'den baydıysanız ve fellik fellik oynayacak bir FPS arıyorsanız bir şans verebilirsiniz ama oyunun bu ikisinin kalitesine yaklaşamadığını da bilin. Evet, söz sende Burakcan.

ESKİLERDEN KİM KALDI?

Oyun tarihinin hikâyesi en bol geliştirici ekiplerinden biridir aslında Danger Close. Teorik olarak EA Los Angeles'ın içinde Medal of Honor için oluşturulmuş bir geliştirici gruptur ancak bazı elemanlarının geçmişi 16 yıl öncesine kadar dayanır. Neverhood adlı macera oyununu hatırlayanınız var mı? Zamanında küçük ama sağlam bir hayran kitlesi edinmişti. Peki ya Small Soldiers oyunlarını? O da mı olmadı? O zaman 1999 yılında firmanın ilk büyük çıkışını Medal of Honor ile gerçekleştirdiğini hatırlatalım. Biz de PSOne üzerinde İkinci Dünya Savaşı temalı bir FPS oyununa "merhaba" demiştik böylece. Elbette ki oyun beğenilince devamı da gelmişti. Bundan sadece iki yıl sonraysa FPS fenomenlerinden Undying'i yine aynı firma yapıyordu. Tabii EA Los Angeles diye bir şey yok o zamanlar. Şimdi EA Los Angeles dediğimiz şey o zamanlar DreamWorks Interactive, yani Steven Spielberg'ün film şirketinin oyun departmanı. Ta ki DreamWorks Interactive olduğu gibi Electronic Arts'a satılana kadar. Eh, EA'in bir firma satın alıp da rahat durduğu pek görülmemiştir. Satın alımın yapıldığı tarihten üç yıl sonra, gerçek zamanlı strateji türünü icat etmiş adamların firması Westwood ile birleştiriliyor DreamWorks Interactive ve ortaya EA Los Angeles çıkıyor. O tarihten bu yana tüm yapılan Command&Conquer ve Medal of Honor oyunlarının kötüye gidiyor olması sadece bir tesadüf olabilir mi?



- Tür: FPS
- Yapım: Danger Close
- Dağıtım: EA / Aral İthalat
- Sistem: Ekonomik
- Kutulu Fiyatı: 79 TL
- Dijital İndirme: Steam (59,99$)
- Yaş Sınırı: +18
- Dahası İçin: http://bit.ly/c7m5gN

Geçerken keçileri kızdırmamak lazım.

İlla ki bir kere John Rambo oluyorsunuz.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Gerçekçi ve sağlam çatışma dinamikleri ✔ Seslendirme ve silahların sesleri ✖ Tarih öncesinden kalma tasarım noksanları ✖ Vasatın altı yapay zekâ ✖ İşlenmemiş, ham senaryo ✖ Direkt MW'yi kopyalaması

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Danger Close, Modern Warfare'i bir formül olarak kara tahtaya dökmüş ama denklemi tutturamamış. Vasat bir MW kopyası.

6,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



AZ KALSIN OLUYORMUŞ DICE -BURAK AKMENEK

MEDAL OF HONOR MULTIPLAYER

ELECTRONIC ARTS, MEDAL OF HONOR'UN çok oyunculu modunun ayrıntılarını açıkladığında küçük bir kıyamet koptu. Çünkü bu oyunda El Kaide üyelerini oynayarak Amerikan askerlerini vurabilecektiniz. Derhal oyunun Amerikan üslerinde satışı yasaklandı. Aslında başka oyunlarda da Nazileri, Rusları ya da Ortadoğulu teröristleri oynayarak Amerikan askerlerini vurabiliyorsunuz fakat bu defa durum farklı. Günümüzde geçen bir savaşı konu aldığı için Medal of Honor'a tahammül göstermeye pek de hazır olmayan çok insan var.

FARKLI BİR OYUN MOTORU

Oyunun çok oyunculu modunun *Battlefield Bad Company 2*'yi de geliştiren DICE'ın elinden çıkması tek kişilik versiyona göre ciddi farkları da beraberinde getiriyor. Tek kişilik oyun Unreal, bu modsa Frostbite 2.0 motorunu kullanıyor. Bildiğiniz gibi Unreal 3 motorunun en büyük özelliklerinden biri çevre etkileşimini en üst seviyeye çıkartması. Yani parçalanan çitler, yıkılan binalar ve dinamik olarak değişen bir savaş alanı gelsin gözünüzün önüne. Şimdi o görüntüyü karartın çünkü çok oyunculu modda bunları pek göremeyeceksiniz. Ağaçtan veya kumaştan yapılan şeyler parçalanıyor ama betona çaktığınız RPG anca minicik bir iz bırakıyor duvarda. Oyunda asker, özel birlik ve sniper olmak üzere üç ana sınıf var. Artık her online FPS'de olduğu gibi burada da düşmanları öldürdükçe puan toplayıp mevcut sınıfta daha fazla silah, ucu açık kurşunlar vb özellikleri açabiliyorsunuz. Fakat kendi sınıfınızı yaratamadığınız gibi tüm oyunun da yalnızca üç sınıfla sınırlanması hiç hoş olmamış. Düşmanları öldürdükçe yalnızca yeni silah ve benzeri şeyler açmakla kalmıyor aynı zamanda havan topu saldırısı, radar karıştırma, çelik yelek gibi yalnızca oyun sırasında kullanabileceğiniz ve size otomatik olarak gelen başka yetenekler de kazanıyorsunuz. Oyunda ölen arkadaşlarınızı kaldırmak ya da yerlere mermi ve sağlık paketi serpmek gibi şeyler yok. Ölen paşa paşa gidip spawn oluyor, mermisi bitense yerden silah topluyor. Silah mekanikleri gerçekçi ki sadece bu açıdan değil, her şeyiyle son derece hardcore bir oyun MoH. Bu yüzden online FPS oynamamış olanların alışması için biraz süre gerekiyor ve tabii ki bu arada online FPS'lere alışık olmayan acemi oyunculardan kurulu takımlar feci halde eziliyorlar.

İYİ ŞEYLER DE VAR

Online MoH'un en sevdiğim yanı neredeyse hiç bekletmemesi. Sunuculara erişim son derece hızlı ve maçlar kısa sürede başlıyor. Haritalar genelde küçük ama çoğu birbirine benzese de bazıları gerçekten çok iyi tasarlanmış. Bazılarıysa özellikle savunan tarafa son derece büyük bir avantaj sağlıyor. Bu yüzden sis bombası çok ama çok işe yarıyor. Özellikle geniş alanlarda perdeleme için kullanılmazsa saldıran taraf kaçınılmaz bir hezimete uğruyor. Oyunda Team Assault (klasik TDM) ve Combat Mission (klasik CTF) dışında bir mod yok! Ayrıca yalnızca bir tek zırhlı araç bulunuyor ve onu da bazı haritalarda yalnızca Amerikalılar kullanabiliyor, o kadar. Silahların fena bir dengeleme sorunu olduğunu da söylemeliyim. Bazı sniper silahları yakın çatışmada da kullanılabiliyor. Bu da sınıf çeşitliliği gerekliliğini azaltıyor. Eğer cephede spawn olacaksanız kameranın takip ettiği bir askerin yanında beliriyorsunuz ki o asker genelde sizin istediğiniz noktada olmuyor ve anında ölebiliyorsunuz. Adil olmak için Steam'deki oyun saatlerine baktım. *Modern Warfare 2* 129 saat, *Battlefield: Bad Company 2* ise 109 saat. Açıkçası bu oyunun bu saat toplamlarına erişebileceğini hiç sanmıyorum. Ali'yle konuştuktan sonra şu karara vardık. Bu oyun çok iyi efektlere ve skinlere sahip bir *Counter Strike* olmuş. Oynanır mı? Evet ama bir süre sonra sıkılıp eski oyunlara döneceğinize şüphe yok. *Call of Duty: Black Ops*'u hep birlikte ve ümitle beklemeye devam ediyoruz.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Patlama, sis, ses efektleri
- ✔ Kısa sürede oyuna başlayabilmek
- ✔ İyi harita tasarımları
- ✖ Yetersiz asker sınıfı
- ✖ Dengesiz silahlar
- ✖ Benzer haritalar
- ✖ Frostbite 2 motorunun tüm özelliklerini kullanılmaması

Nasıl? Sessiz görünüyor değil mi? Az sonra kıyamet kopacak.

Yeriniz keşfedilene kadar dürbünlü tüfek gayet iyi iş görüyor.





PC



NE İYİ NE KÖTÜ?
✔ King's Quest serisinin ruhu ✔ Seslendirmeler ve müzikler ✖ Grafikler



Alaaddin ve sih… ay yani Alexander ve Cassima.

"Doğanın dengesini bozma" diyen biri için ironik bir şapka.



KÖRFEZDEKİ DALGIN SUYA BİR BAK, GÖRECEKSİN -B. EMRE ÜLGEN

The Silver Lining: Episodes 1 & 2

BU AY OYUNGEZER'İN 3. yaş gününe eşdeğer bir coşkuyla kutlanan bir olay daha varsa, o da benim bu dergiye yazmaya başlamamın birinci yıldönümüydü sevgili okuyucu. Serpil'in "gel şu yazıya bir el et Emire, bana trak geldi" çağrısı üzerine içimden "niye beni çağırıyorsa, nerde trak orda bırak işte" diye söylene söylene ofise vardığımda bir de ne göreyim? Art arda patlayan konfetilerin, fişeklerin peşinden tekmili birden bütün dergi koro olmuş bana şu şarkıyı söylemeye başladı:
"Doğum günüm bana geldiğin gündür"

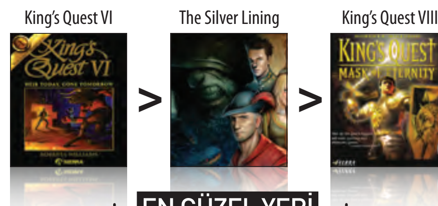
GEÇMİŞ GECELERDEN BİRİ

Sırf giriş olsun diye kurguladığım bu fantazyanın ilhamını, bu yazının konusu olan *The Silver Lining*'den aldım. Oyunun insanı kıskandıracak kadar tutkulu çıkış öyküsü şöyle: Bir grup hevesli oyuncudan oluşan yapımcı firma Phoenix Online, Sierra'nın altın çağını imleyen macera oyunlarından *King's Quest*'i diriltmek üzere 2000 yılında kolları sıvarlar. Grubun çok amatör fakat aşırı özenli olması ve *King's Quest*'in isim haklarının sahibi olan Activision'un kendilerine peş peşe bir sürü dava açması sebebiyle 6 bölüm olarak tasarlanan *The Silver Lining*'in ilk halkası *What is Decreed Must Be* ancak 2010'un Haziran ayında yayınlanabildi. (Activision'un, son zamanlarda oyun firmasından ziyade habire olay çıkaran bir skandal kadına benzemesine de dikkatinizi çekerim.)



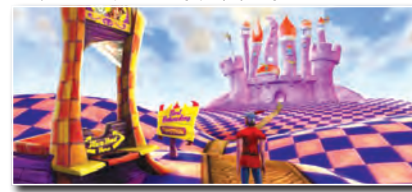
Çömelirsem kaçar mı ki?

Bu sonbahar çıkan ikinci bölümü *Two Households*'la daha çok ses getiren *The Silver Lining*'in hikâyesi Daventry kraliyet ailesinin etrafında şekilleniyor. Prenses Rosella'nın düğününde, cüppeli bir yabancı belirip Rosella ve Prens Alexander'ı bir büyü marifetiyle komaya sokuyor. Babaları Kral Graham'a ise yine tacını tahtını bırakıp taytını çekerek bu büyüyü bozmak için çare bulmak üzere yollara düşmek kalıyor. Oynamış olanların *King's Quest VI*'dan hatırlayacağı, Green Isles'da geçen *The Silver Lining*'in önceki oyunların hikâyesini bilmeyi gerektirmediğini de belirtmeliyim. Zaten ilk bölüm *What is Decreed Must Be* oyundan ziyade olanı biteni toparlayan uzun bir ara film niteliğinde. Oyun unsurlarının daha belirginleştiği ikinci bölüm *Two Households* ise yeni öyküyle ilgili olsa da, çevreyi ve karakterleri tanıtmaya odaklı bir oyun. Bu yüzden ilk bölüm kimi oyunculara oldukça sıkıcı, ikinci bölümse seriyi bilenlere biraz yavaş gelebilir. Fakat ben bu dizilişi akıllıca bulduğumdan şikâyetçi olmadım, bilakis bir dizinin giderek güzelleşeceğini belli eden ilk bölümlerini izlermiş gibi meraklandım.



EN GÜZEL YERİ

Bana kalırsa The Silver Lining'in en güzel yeri, Harikalar Diyarı göndermeli Isle of Wonders. Kaptanımız Hassan'ın bizi uyardığı gibi, her şeyin biraz saçma olduğu Isle of Wonders'da sadece atmosfer ve karakterler değil; anlatıcı, oyunun yönetmeni, teknik ekip, herkes deliriyor. Özellikle anlatıcının hikâyeden sıkılıp istifa ettiği parça çok eğlenceli.



King's Quest serisinin Sierra tarafından yapılmış bölümlerini oynadığım dönemde analiz yapamayacak kadar çocuk olduğumdan (bakın şu tazeye), *The Silver Lining*'in geçmiş oyunlara ne kadar sadık kaldığı hakkında sağlıklı bir yorum yapamıyorum. Ancak oyunun ruh hali ibresinin dramatikle fantastik, fantastikle komik arasında gidip geldiğini söyleyebilirim (hoş, serinin yaratıcısı Roberta Williams bile bir röportajında oyunun orijinaline sadık kaldığını belirttiğine göre bu çıkarımlara gerek yok, ağanın eli tutulmaz biliyorsunuz).

Bunlara rağmen *The Silver Lining*'in büyük bir çoğunluk tarafından ıskalanmasına sebep olacak en büyük dezavantajı, yapımına başlandığı tarih olan 2000 senesinden kalma grafikleri. Çünkü iki boyutlu oldu mu stilize edilmiş gibi gösterilebilecek amatörlükler üçüncü boyutta kurtarılamıyor bence. Bu yüzden bazı ortamlar fazla boş, yakın çekimlerde düşük çözünürlüklü dokular çok kötü görünüyor. Ses ve müziklere gelince, bedava dağıtılan ve bağımsız bir oyundan beklenmeyecek kadar iyi bir iş çıkarılmış. Seslendirmeler ortalamanın üstünde (özellikle anlatıcı Amy Kurylo'nun başta ciddi ciddi anlatıp aralarda delirmesi çok neşeli), müziklerse grafiklerle yaratılamayan ihtişamlı atmosferini sırtlayacak kadar iyi.

DURMAKTA DERİNDE

Yayınlanmış iki bölümü gitgide büyüyecek görkemli bir hikâyeyi işaret eden *The Silver Lining* kuşkusuz ki şu haliyle bir başyapıt değil. Fakat günümüz oyunlarında eksikliği oldukça hissedilen bir olgunun üstünlüğü oyunun başından sonuna değin kendini gösteriyor; yapımcıların *The Silver Lining*'i çok eğlenerek yapmış olduğu oyunun her anından belli oluyor. Ya da daha doğrusu, çok çok severek yaptıkları.

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Eski macera oyunlarının naifliğine dönerken arada -ne yazık ki- köhneleşmiş bir macera oyunu.

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Macera → **Yapım:** Phoenix Online → **Dağıtım:** Phoenix Online → **Sistem:** Düşük → **Kutulu Fiyat:** Bedava!
→ **Dijital İndirme:** http://www.tsl-game.com/index.php (ücretsiz) → **Yaş Sınırı:** - → **Dahası İçin:** http://tinyurl.com/tslforum





BİR KOLTUKTAN KALKIP KOŞAMADIĞIM KALMIŞTI, O DA KISMETSE FIFA 12'YE ARTIK -KAAN ALKIN



FIFA 11

PARMAKLARIM BIRBIRINE DOLANIYOR adeta. Aslında her şey olabildiğince basit. R2'ye bas depar at. R2 yap, R3 hafif sağa, usulca dokun daireye, kalecinin solundan tatlı bir plase ve top ağlarda. Sakin sakin, tıngır mıngır geçiyor gol çizgisini meşin yuvarlak. Ekranın karşısında bir şey hissediyor insan kendini. Bas şimdi L2'ye, BAS BAAAAS! Sağ analogla aşağıdan sola, sonra hemen soldan sağa yarım daire, HOKUS POKUS! Ne çalım attım beaaa! Evet her şey çok kolay ama bu kolaylığın ve basitliğin altında bir hayli de derin. Bu derinlik hissiyatı yüzünden içim pır pır işte. Parmaklarım birbirine dolanıyor. Yahu adama bak, nasıl da döndü geçti öyle iki kişinin arasından? Yapacak çok iş, öğrenilecek çok şey var anlaşıldı. Bir kalkıp kendim koşmam kalmış FIFA oynarken. Ne yapmışsınız babacım siz?

FIFA 10 konsol versiyonun üstüne pek fazla bir şey koyamazlar diyorduk (daha doğrusu Faruk dedi, ben de katıldım bu söyleme) ancak FIFA 11'le biraz vakit geçirdikten sonra bir hayli yanıldığımızı itiraf etmek zorunda kaldık diyebilirim. Sıkı PES'çi Erden bile "olay FIFA'dır" dedikten sonra, direkt olarak oyunun notunu verip uzaklaşmak gerekiyordu bu sayfalardan. Ama Serpil futbol sevgimi (!) paylaştığı ve bu sevgisini farklı şekillerde ifade edebildiği için, geç de olsa güç de olsa oturup yazdım ben de incelemeyi (çok kaşındım bu ay, kesin dayak yiyeceğim ama dur bakalım).

İlk fark edeceğiniz değişiklik kariyer modunun bir hayli geliştirilmiş olması. Seçtiğiniz takım ya da oyuncuyla 15 sezonluk uzun ve zorlu bir macera kariyer modu. Ayrıca online liglere ve kupalara giden yolun ta kendisi. Hazırlık maçları, lig, kupa, dostluk maçları derken online ortama taşıyacağınız takım ya da karakterinizi yetiştireceğiniz yegâne futbol okulu. Diğer büyük bir yenilik, yaratıcılığınızı konuşturacağınız "Creation Center". Oyuncu, takım, forma vb standart muhabbetleri zaten yaratabiliyoruz. En güzel eklenti, tezahüratları değiştirebilmek olmuş. Evet, kendiniz ekleyebiliyorsunuz takımınız için yeni tezahüratları. Üstelik *gol sonrası, maç sırasında, sahaya çıkarken* gibi türlü tezahürat çeşidi de mevcut. Kendinize ait ve kendinizi ait hissedebilmeniz için elinden geleni yapmış ekip. İyi de etmiş. FIFA 11'in yarattığı maç atmosferi yüreğinizi hoplatırken, üstüne bir de her şeyi kişiselleştirebilmeniz çok çok iyi olmuş. Virtual Pro muhabbetini de cilalayan EA, kalecinin kontrolünü de ellerimize bırakıvermiş. Elbette 11 vs 11 online bir karşılaşmada kimin maçası yer kaleye geçmeye bilemem ama bu muhabbet çok keyifli olmuş. Kaleciliği kariyer olarak da benimseyebiliyoruz hatta.



Kalede oturmak yerine sahada koşturmak daha eğlenceli gelebilir kimilerine elbette. Oyunun grafikleri süper, atmosfer muhteşem, saha içinde oyuncuya



The Arena gözünüze boş görünebilir. Ama karakterinizi geliştirmeye başlamak için 10 numara mekân valla.

tanınan özgürlük inanılmaz, animasyonlar şahane. Her şey güzel ama *taktik bilmem alır topu yürürüm ben* diyen birileri varsa aranızda, nefret edecek oyundan büyük ihtimalle. Neden mi?

ÇOK GÜZEL HAREKETLER BUNLAR

Taktik görüş, oyunu okuyabilmek, el becerisi elbette çok önemli şeyler. Her biri FIFA 11'de başarıya giden yolun birer basamağı. Ancak sizi asıl başarıya taşıyacak olan vücut kullanımı. Fizik mevzusunun oyuna bu kadar iyi yedirilmesi sahada olan bitenin gerçekçiliğine katkıda bulunduğu gibi skoru da bir hayli etkiliyor. Kontrol ettiğiniz oyuncunun vücudunu nasıl kullandığınız da çok önemli, karakterin fiziksel özellikleri olan biteni etkiliyor. Uzun boylu zayıf oyuncular daha rahat tökezleyip düşebiliyor mesela. Kısa boylu oyuncular hava toplarında yararsız olabilirken yerden çok daha çabuk kalkabiliyorlar, hem de daha çabuk hızlanabiliyorlar. Omuz omuza mücadelede daha zayıf fizikli oyuncuların bir anda mücadeleden kopup savrulma ya da düşme ihtimali çok daha yüksek. Top tekniğinizle, fiziğinizden kaynaklanan açıklarınızı bir yere kadar kapatabiliyorsunuz.

Top tekniğinizi geliştirmek için "Accomplishments"ın peşinden gitmeniz en doğru yol olacaktır. Zaten oyundaki her şey bu kitapçığa bağlandığından, başka bir şey tavsiye edesi gelmiyor insanın. Özellikle giriş seviyesinde sizden istenen hareketleri yapmaya uğraşırken kontroller üstündeki hakimiyetiniz de bir hayli artacaktır. Hemen her oyuncu, oyunu edinir edinmez, çok fazla karıştırmadan oyuna dalıveriyor. Maçta karşınıza çıkan ve bir türlü üstesinden gelemediğiniz durumlar oluyor haliyle. Bu durumlara karşılık gelen becerileri, buradaki görevlerle uğraşırken bir bir çıkartıyorsunuz. Örneğin önceden ikiye tek kaldığım pozisyonlarda çok bir zavallı durumuna düşerken, topu yana yuvarlayıp, sonra bir daha yana yuvarlayıp üstünden bir adım atıp, sağ önümdeki oyuncunun solundan ortaya doğru bırakıp, sonra iki oyuncunun arasından geçip tekrar buluşabilmek için sağ analog ve L2'yle ne şekilde haşır neşir olmam gerektiğini bu görevlerin peşinden koşarken öğrendim.

FIFA OYNAMAYI ÖĞRENMEK

Eğer FIFA tecrübeniz çok derin değilse, ilk defa bir futbol oyunuyla haşır neşir oluyorsanız, kısa sürede moralinizin bozulması olası. Sakin olun, zorluk seviyesini "Beginner"a getirin. Ondan sonra The Arena'da çalışmalara başlayın. Yeni yetme futbolcuları yetiştirmek adına FIFA'nın bir iki güzel girişimi mevcut. Bunların ilki "Tutorial Videos" bölümü. Futbolun temel prensiplerini gayet güzel ve olabildiğince basit bir şekilde anlatırken, hangi tuşun ne şekilde çalıştığını da bir güzel gösteriyor. Asıl başınızın belasıysa kontrol ayarlarının altında yer alan "Button Help" olacak. Bu ekranı da bol bol ziyaret edeceksiniz; özellikle de tek yıldız, çift yıldız vb hareketleri yapmanız gerektiğinde. Görevler arasında açıklaması yeterince anlaşılır olmayan bir iki tanesi mevcut. 2 Star, 3 Star ve benzeri şeyler görüyorsanız hemen button help'e doğru yol alın. Sorunuzun cevabını bulacaksınız. Unutmadan, bu hareketler 5 yıldıza kadar gidiyor. Allah kolaylık versin ne diyeyim.

Bulduğunuz cevapların büyük bir kısmını, kimilerine gayet anlamsız gelen The Arena'da test edebilirsiniz. Oyunun menüsüne dönmediğiniz sürece, maçlar başlamadan önce vb durumlarda zaten hep arenaya şutlanacaksınız ki siz de kaleciyi şutlayın. İnanın bana karşınızda bir takım yokken çalımlara, ayak oyunlarına çalışmak, alışmak çok daha kolay. Gol sonrası sevinçlerini de yine button help altında "celebrations" başlığında bulabilirsiniz. Top tekniğinizle uğraştığınız kadar kutlamalarla da uğraşmanız muhtemel. Bir hayli farklı sevinç mevcut.
Oyunda ayrıca birçok asistan da mevcut. Ben her şeyi kendim yaparım diye sakın çıkmayın yola. Pek tecrübeli değilseniz, büyük bir artı olan 360 derece hareket muhabbeti en büyük kâbusunuz haline gelebilir. Ne attığınız paslar yerine ulaşır ne de kaleyi bulan şutlar çekebilirsiniz. Alıştıkça bunlardan ufak ufak sıyrılıp özgürlüğünüzü artırabilirsiniz. "Be a Pro" modunda oynuyorsanız, oyuncu kontrol asistlerinden ziyade pozisyon ve tehlike asistlerini bir süre açık bırakmanızda fayda var. Oyuncunuz ofsayttayken tepesinde küçük bir ofsayt bayrağı beliriyor. Görev alanınızdan çok uzaklaştıysanız da karakterinizin önünde doldurmanız gereken yönü gösteren bir ok beliriyor ve pozisyonunuza dönünce ortadan kayboluyor. Eğer orta saha veyahut forvet oyuncusuysanız ve takımınızın dizilişleri hakkında fikir sahibi değilseniz, hızlı ataklar sırasında bu asistan sayesinde nereye koşmanız gerektiğini de görebiliyorsunuz. Böylece tembelliğinizin bedelini takımınız ödemiyor. Benim tavsiyem oyuna hakim olana kadar gösteri maçları yapmanız ve bol bol arenada takılmanız. Yeni bir kariyere başladıktan sonra üst üste gelecek hayal kırıklıkları oyundan soğumanıza sebep olabilir. FIFA 11 kesinlikle kolay bir oyun değil (world class'tan bahsediyorum elbette).

ÇOCUK DA YAPARIM KARİYER DE

FIFA 11'in en büyük güzelliklerinden biri, her adımınızda biraz daha açılması, yeni bir şeylerle karşınıza çıkıyor olması. Menülerin yanlarında "new" ibaresi görüyorsunuz bol bol zaten. Kariyere başlarken oyunun yeni modu "Be a Goalkeeper" karşılıyor sizi. Kaleci olarak kariyer yapabiliyoruz artık. Kalecilik keyifli ve zor. Dandik bir takımın karşısındayken kalede tek başınıza sıkılıp, gazete okumaya başlayabildiğiniz gibi, iyi takımlar karşısında ecel terleri de dökebiliyorsunuz. Asistanı kullandığınızda ne >>

FIFA VE PC

Hatırlarsanız fareyle kontrol muhabbeti getirmişlerdi oyuna. Evvelki sene hoşumuza gitmişti bu muhabbet. Daha iddiasız oyuncular için çok daha kolay bir kontrol sistemiydi ve düzgün çalışıyordu. Ancak geçen sene PC versiyonu görsel açıdan kendini yerin dibinde bulunca, oyundan da kontrol sisteminde de soğumuştuk. Bu yıl EA PC kullanıcılarına gereken özeni göstermiş. PC versiyonu görsel olarak konsolla aynı kulvarda, hatta zaman zaman bir boy önde. Kontroller eski güzel günlerine dönmüş. Oyunu hiçbir özellikten öndün vermeden klavyeyle oynamak mümkün. Tek canımı sıkan, Xbox360 kontrol şemasının değiştirilmemiş olması. Tuşlarınızı ayarladınız mı dert değil gerçi. Bir kontrol cihazına sahipseniz hiçbir değişiklik yapmadan direkt olarak oyuna da dalabilirsiniz. PC'de göze batanlar, "Accomplishments" kitabının çok daha dandik gözükmesi, konsolda olan bazı görevlerin yer almaması, bazı menülere kontrol cihazı kullanmadan müdahale edilememesi, klavyeyle oynarken özel hareketlere pek girilememesi gibi durumlar sayılabilir. Ama geçen yılın PC versiyonuyla yakından uzaktan alakası olmadığını gönül rahatlığıyla söyleyebilirim.





Şu manzara karşısında kalecinin donup kalmasında şaşıracak bir durum yok.



VIRTUAL PRO

BENİM ACCOMPLISHMENTS KİTABIM

FIFA 11'in bana göre en eğlenceli modu olan Virtual Pro'da karakterimi yaratıp başladım kitabımın sayfalarını okumaya. Player, Manager ya da Player/Manager olarak seçimimi yaptıktan sonra bana bir kitap armağan ettiler, tüm kariyerim boyunca yanımdan ayıramayacağım. Yeni yeni taktikler, özellikler, paslar, son vuruşlar, dış falsolar... Sürekli üzerine çizikler atıp durduğum bu kitabım, 17 yaşında başladığım futbol kariyerimle hayat buldu.

Virtual Pro modunda karakterinizi dilediğiniz mevkide ve boy-kilo orantılı yaratabiliyorsunuz. Karakterinizin becerileri, belirlediğiniz fiziksel özelliklere göre değişiklik gösteriyor. Kısa ve zayıf bir karakter yarattıysanız, koşma hızı ve hızlanması değişiyor mesela. Her şey mantık dahilinde. 150 kiloluk bir gudubet yaratıp at gibi koşturamıyorsunuz kısaca.

Virtua Pro ayarlarınızı yaptıktan sonra kariyerinize başlayacağınız takımı belirlemeniz gerekiyor. Bu seçimin ardından eğlence başlıyor. Eğlence dediğime bakmayın, hiç de tahmin ettiğiniz kadar kolay gelişmiyor olaylar. İlk paragrafta kucağınıza bırakılan kitaptaki görevleri tamamlamanız, karakterinizin gelişimi açısından çok önemli. Kimi görevleri, yükleme ekranında top koşturduğunuz "The Arena"da yapmanız mümkün. Ancak görevlerin büyük çoğunluğu, farklı zorluk seviyelerinde ve maçlar esnasında yapmanız gereken şeylerden oluşuyor. Görevleri tamamladıkça karakterimiz gelişiyor, attığımız paslar hedefine ulaşmaya ve biz de adam gibi şut çekmeye başlıyoruz. Kalenin arkasındaki kavak ağaçları da derin bir nefes alıyor bu sayede. The Arena'dan başlamanızı öneririm, buradaki birçok görev başlangıç seviyesinde ve daha kolay. Defans görevlerini yaparken oyuncumuzu Virtual Pro/Edit Pro menüsünden defans olarak ayarlayıp, boyunu ve vücut yapısını da hafif hımbıl olarak kaydettikten sonra Game Modes /Career Mode/Load Career yaptığımızda, oyuncumuzun mevki ve istatistiklerinin değiştiğini göreceksiniz. Maç sırasında start'a basıp Accomplishments kitabına bakabilir, böylece hangi görevi yapmanız gerektiğine karar verebilirsiniz. World Class'ta yapılması gereken görevlerin kolayına kaçmak isterseniz England/npower League 2 takımı Macclesfield'ı rakip olarak seçip (utanmadan bir de tüm oyuncuların istatistiklerini olumsuz şekilde değiştirip), yarım yıldızlık bir takıma karşı görevleri tamamlayabilirsiniz. Bazı görevler zorlu olabiliyor, maçları World Class'ta toplamda 20 kez karlı ya da yağmurlu havada oynamak gibi. Bazı görevlerse art arda (consecutive) gelen maçlara yayılmış durumda. Maçlara başlamadan yapmak istediğiniz görevleri belirleyin. Bu sayede hem hedefe odaklı oynayabilirsiniz, hem de benzer görevleri bir seferde temizleyebilirsiniz. Örneğin World Class'ta toplamda 100 Long Pass verdiğinizde Semi-Pro'da da 100 Long Pass vermiş sayılırsınız. Tamamladığınız Traits'lerden oyuncunuza 5 ekstra özellik de belirleyebilirsiniz. Kitabı tamamlamayı düşünüyorsanız kaleci de dahil olmak üzere her mevkide oynamanız gerekebilir.



Golü yiyen pişman, atan pişman. Her gol sonrası böyle enteresan bir sevinç anı…

>> yöne koşmanız ve hangi açıyı daraltmanız gerektiği, gelen futbolcunun açısı ve topun o anki yönü gibi bilgiler ekranda görüntüleniyor. Tüm bu yardıma rağmen ustalaşmak zaman alıyor. Kaleci olarak kariyer benim hoşuma gitse dahi, asıl güzelliği sizi online karşılaşmalara hazırlıyor olması. Artık tamamı oyunculardan oluşan birer takım olarak çıkabiliyoruz online sahalara. Ama yine de kaleci olmanın stresi bambaşka. Be a Pro, Be a Goalkeeper modlarını es geçip bir takımın başına geçmeniz de mümkün. Menajer, menajer ve oyuncu olarak bir kariyere başlayabilirsiniz. Menajer olarak başladığınız bir sezonda uğraşmanız gerekenlerin sayısı bir hayli artıyor. Beni çok çekmiyor transferler falan. Ayrıca futbol sevmeyen ve takip etmeyen biri olarak oyuncuların isimleri, kimin dünya yıldızı, kimin yeni yetme olduğu gibi "sözde" genel kültüre sahip olmadığım için işin bu kısımlarını da asistana bırakabiliyorum. Taktik geliştirmek, formasyon vb olaylar daha çok ilgilendiriyor beni. Eldeki pirinçle bir şeyler yapabilmek daha çok hoşuma gidiyor. Takımı yapay zekâya teslim edip sadece menajer olarak oyunda yer almak da mümkün. Ben hem menajerlik yapmayı hem de "Be a Pro" üstünden kendi yarattığım karakteri geliştirmeyi tercih ettim. Oyuncum Barcelona'da kariyerine başlarken, sırf kontrol bende diye yedek kulübesini boylayan David Villa pek mutlu olmadı elbette. Karakterimi yeterince geliştirmeden Barca'nın forvetine koyan bendeniz, ilk maçın sonunda bir kutu çikolata ve bir demet çiçekle gönlünü alarak ilerideki yerini iade ediverdim. Accomplishments'a geri dönüp bir süre kasıp, adamımı gerçekten "adam" edince kariyer moduna geri döndüm. Dönüşüm muhteşem oldu elbette. Çıktığım ilk maçın yedinci dakikasında sakatlanıp, eşek şansı denilen şeye yeni bir anlam katmayı başardım. Sakatlanan karakterimi oyundan çıkartmak zorunda kalınca, oyunun kontrolleri de normale döndü. Maç içinde, Be a Pro'dan normale dönmüş olduk kısacası. Pek hoş olmadı diyebilirim. Gerçi sonra bunu kötü giden maçlarda bir taktik olarak kullanmaya başladım. Yapay zekânın yetişemediği yerde ben denedim şansımı. Hoş yapay zekânın yetişemediği

KARAKTERİMİ GELİŞTİRMEK İSTİYORUM TEKNİK DİREKTÖR BEY

FIFA 11'in en isabetli kararlarından biri karakter geliştirme sistemini görevlere bağlamış olması. Oyuncumuzun temel istatistikleri tercih ettiğimiz fiziksel özelliklerle belirlenirken, bir yıldız mı olacağı yoksa orta halli vasat bir futbolcu mu olacağı gerçekten ne kadar uğraştığımızla ilişkilendirilmiş. Hem bizim becerimizin hem de karakterimizin gelişmesi için yararlı. Ayrıca karakter geliştireceğim diye kasmaktan uzaklaştırdı beni. Oyunu oynadıkça gelişti o kendi. Bravo.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Maç atmosferi şahane ✔ Kontroller rahat ve oyun çok akıcı ✔ Top kontrolü gerçekçi ✔ Görev ve karakter geliştirme sistemi çok başarılı ✔ Kaleci modu ✔ 11 vs 11 maçlar ✔ Online becerileri ✔ Zengin içerik ✖ Bir iki grafik hatası ✖ 4 sayfaya sığmayacak kadar çok özellik ve yenilik

- **Tür:** Spor
- **Yapım:** EA Sports
- **Dağıtım:** EA / Aral İthalat
- **Kutulu Fiyatı:** Aral İthalat PS3 FIFA 11 150TL / PC 90TL
- **Dijital İndirme:** -
- **Yaş Sınırı:** 3+
- **Dahası İçin:** http://www.ea.com/soccer/fifa - http://tinyurl.com/FIFA11-OGZ

OYNATALIM UĞURCUM!



GZ TV

Press ✕ for Instant Replay

PC versiyonunda Xbox360 izleri görmek gerçekten çok can sıkıcı. Keşke sadece Xbox360 kontrol cihazını kullandığımızda çıksaydı bunlar.

Seyircilere yakından baktığınızda bir hayli kötü görünebiliyorlar. Ancak oyun boyunca yakından bakma fırsatınız pek olmuyor. Bu mesafeden gayet muntazam seyirci kılığındalar.

Hem orta hakem, hem de yan hakemler tıpkı oyuncular gibi gayet somut. Orta hakem alışılmış bir durum ama yan hakemi ayarsız bir şutla devirmek ilk defa başımıza geliyor.

Defans oyuncuları iyi yer tutuyorlar. Kademeyi bozdukları zaman bir iki pasla atlatma şansınız olabiliyor.

Kalecilerin yapay zekâsı da bir hayli iyi. Sadece, kendi yarı sahanızda rakip yoksa hıyar gibi dikilebiliyor gelen topa koşmadan. Allahtan onun için de kaleciyi açma tuşunu kullanabiliyoruz.

FUTBOL OYUNLARININ KÖTÜ KARAKTERİ: KAYSERİİİİİİİ!

Yeni biçilmiş çimlerin kokusundan daha güzel olan çok az şey var dünyada. Benim için en az bir o kadar güzel olansa, Kayserispor'un egemenliğine son verebilmek aynı çimlerin üzerinde. Üç yıldır dinmek bilmeyen acımı nasıl giderebilirdim başka türlü bilemiyorum. Yılların acısını FIFA 11'le çıkartıyorum. World Class, Barca 13 – Kayseri Spor 1. OH BE!

pek bir yer yok yeni FIFA'da. Özellikle defans konusunda bir hayli geliştirmiş kendini oyun. Saçma sapan işler yapan oyuncular olmadığı gibi iyi de tutuyor namussuzlar. Yanınızdakini dürtüp "gol olur" dediğiniz pozisyonlarda bile topu çıkartıyorlar sık sık. Ofsayt tuzağını gayet güzel uyguluyorlar. Kademe yapıp kan kusturuyorlar forvet oyuncularına. Ama taktikleri ve dizilimleri fazla karıştırdıysanız biraz salaklaşabiliyorlar. Burada da devreye "Create Set Piece" mevzusu giriyor. Arenada Select tuşuna basıp menüyü açarsanız bu opsiyonu bulabilirsiniz. Kendi dizilimlerinize ve taktiklerinize göre burada belli koşullarda kullanılacak dizilimler hazırlayabilirsiniz. Oyuncuları saha üstüne yerleştirip, istediğiniz yerlere ve istediğiniz rotayı kullanarak koşmalarını da sağlayabilirsiniz. Zaten ıvır zıvır her şeye müdahale etmiyorsanız kendinize nasıl menajer ya da teknik direktör diyebilirsiniz bilemiyorum. Eğer uğraşır kendi dizilimlerinizi yaparsanız, yapay zekâya göre anlamsız olan hareketlerinize anlam katabilirsiniz. Yapay zekâyla arkadaşlığınız da ilerlemiş olur böylece. Ufak bir sorun var elbette. Zaman zaman kariyerinizde yükselmek için başka takımlara transfer olabiliyorsunuz. Bu kadar uğraşıp, zaten iyi olan bir takımı daha iyi yapıp, sonra başka bir formayla karşılarına çıkmak hiç hoş olmuyor. İçi acıyor insanın yahu.

DÖNERSEN ISLIK ÇAL

Piyasadaki en iyi futbol oyunu, hatta simülasyonu FIFA 11. Tüm FIFA'lar içinde de en iyisi bence. Biliyorum 99 diyeceksiniz aradan; ama siz de biliyorsunuz ki saygımızdan diyoruz 99 diye. Alın oynayın, online, offline top tepin. Resminizi oyuna aktarın, aynaya bakar gibi oyuna bakın. 11'e 11 maç yapın. Zaten yapamayacağınız bir tek Japon kale kalmış oyunda. Bir ucundan bulaşırsanız FIFA 11'e dönemezsiniz bir daha yolunuzdan. Futbol sevmeyen, yetmezmiş gibi futboldan nefret eden bir editörün FIFA 11 incelemesini okudunuz. Hayırlı, uğurlu olsun.

GZ TV

VIRTUAL PRO / FOOTBALL WORLD ACCOMPLISHMENTS





Oyunun konsollardaki Accomplishments ekranı gayet şık. PC'de nedense biraz abuk olmuş. Tamam arada görev falan eksilttiniz mecburen ama tasarımı bozmaya ne gerek vardı?

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★

Futbol düşmanlarını dost, futbol severleri mest ediyor. Eski PES'çilerden kim kaldıysa, sanırım artık FIFA oynuyor.

9,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



PC

KEŞKE EN BAŞTAN BU ÇIKSAYDI –BURAK AKMENEK

King's Bounty: Crossworlds

SİNAN, GEÇTİĞİMİZ AY 3-4 gün boyunca uykusuzluktan gözaltları morarmış halde gezdi ofiste. Her yanına gittiğimde konuyu bir şekilde King's Bounty'ye getirmesinden dolayı, bu yorgunluğun sebebini az çok tahmin edebiliyordum. İlk oyunu bitirdiğim ve ek paket olan Armored Princess'i oynadığım için acayip güzel sohbet ediyorduk. Gerçi ben Armored Princess'i bitirmediğimden, bir süre sonra Sinan'ın anlattıkları (özellikle oyunun sonlarına doğru gidildikçe zorlaşan bölgeler) beni oldukça meraklandırmaya başlamıştı. Sonra Crossworlds geldi ve nihayet Sinan'la uykusuzluk skorunu eşitledik!

KOMPLE PAKET

Sanırım oyunun tasarımcıları bu son eklenti paketine, en baştan beri akıllarında olan her şeyi koymuşlar. Oyun artık tek bir seçenekle açılmıyor. Bu defa karşınıza orijinal oyun olan Armored Princess'le beraber 4 farklı oyun modu geliyor. Eğer sabırsız bir oyuncuysanız ve yavaş ilerleyen oyunlar canınızı sıkıyorsa The Champion of The Arena modu tam size göre. Bu oyun modunda hikâye neredeyse yok. Hatta ana karakter bile farklı. Kendinize bir ordu topluyor ve bir arenanın içerisinde ekrana sığmayacak kadar devasa boyuttaki bosslara kafa tutuyorsunuz. Kazandığınız her zaferde üstünüze tecrübe puanı, altın ve rune yağıyor. Arenada zafer kazandıkça, etrafa konuşlanmış diğer guildlere üye olabiliyor ve böylece daha güçlü ordular kurabiliyorsunuz. Guildler de tıpkı dükkânlar gibi size eşya ve farklı asker birimleri sunuyor. Burada iki önemli nokta var: Birincisi, paranızı doğru ordu kurulumlarına yatırıp her seferinde en iyi kombinasyonu tutturmanız gerek. İkincisiyse, savaşta sıra size her geldiğinde, karşı tarafa mümkün olan en büyük zararı vermelisiniz. Yoksa bazı savaşları kazanmanız neredeyse imkânsız hale geliyor. Bu yüzden hesabınızı kitabınızı çok iyi yapmalısınız. Ayrıca birliklerinizi çok iyi tanıyıp, her karşılaşmada ortaya iyi bir strateji koymanız gerek. Bu yüzden de bu modda oynamadan önce hiç değilse birkaç saat orijinal oyunu oynamanızı tavsiye ederim. Böylelikle hem birimleri daha iyi tanır hem de daha iyi stratejiler geliştirebilirsiniz.

DİĞER MODLAR

Defender of the Crown'sa, Armored Princess'in hikâyesinin sonu niteliğini taşıyor. Burada ilk oyundan sonraki dönem konu alınıyor. Amacımız "tacın koruyucusu" unvanını almak. Bu modda prenses çok kısa sürede zorlu savaşlara giriyor. Defender of the Crown'ın en güzel tarafları önceden hazırlanmış savaş alanları ve oyuncuyu taktik kullanmaya zorlaması. Özellikle çevresel etkenler savaş alanlarını doğrudan etkiliyor.

Artık tek derdiniz düşman birimleri olmayacak. Crossworlds'te bu tip savunmalarla ve savaş alanlarıyla karşılaşmaya hazır olun.

Son modun adı Orcs on The March. Bu mod için "Armored Princess'a eklenmemiş tüm yaratık, büyü, özellik vb. şeylerin olduğu mod" diyebiliriz aslında. Zaten daha oyunun başındayken, kalelerde bulunan farklı yaratıklar sayesinde bu modun ne kadar zengin olduğunu görebiliyorsunuz. Eğer ilk oyunu oynamadıysanız Orcs on The March sizin için süper bir tecrübe olabilir. Ama ilk oyunu oynadıysanız, bu mod size sıkıcı gelecektir. Serinin hayranıysanız, yenilikleri görmek adına mutlaka bir göz atmanızı tavsiye ederim. Ya da benim gibi oyunu bitirdikten 6-7 ay sonra tekrar King's Bounty oynamak isteyeceğinizi düşünüyorsanız, bu modu şu an için es geçebilirsiniz.

Crossworlds içi çok dolu bir paket. Oyunun tarzı değiştirilmemiş ama mekanikleri dışında bir sürü yenilik eklenmiş. Oyunun mekaniklerinde herhangi bir yeniliğin olmaması belki bir eksi olarak görülebilir ama hiçbir şey bu paketin hakkını elinden alamaz. Eğer ilk oyunu sevdiyseniz bunu da kesinlikle seveceksiniz.

BEN OLSAM

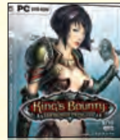
Oyundaki tüm hikâye anlatımlarını seslendirirdim. Evet çok masraflı olurdu ama oyunun atmosferine inanılmaz katkıda bulunurdu. Ayrıca daha anlamlı bir oyun sonu tasarlardım.

Heroes of Might & Magic 5



>

King's Bounty: Crossworlds



>

Napoleon Total War

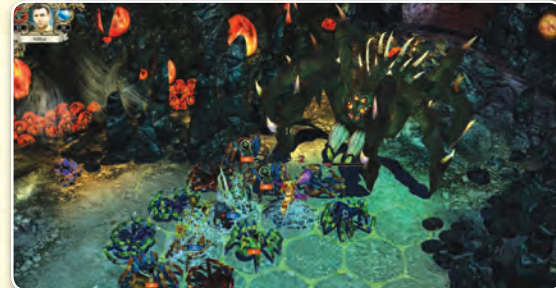




"Bosslar ekrana sığmıyor" dediğimde dalga geçtiğimi sandıysanız işte kanıtı.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ En yüksek seviyede içerik
- ✔ Farklı oyun modları
- ✔ Bölüm editörü
- ✖ Kendini çok yenilemeyen oynanış



Cennette problem var gibi görünüyor. Gerçi belki de buraya "cennet" diyendedir asıl problem.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Serinin tüm içeriği bu pakette toplanmış ve yanına sos olarak da yeni modlar eklenmiş. Tam arşivlik bir oyun.

7,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Strateji → **Yapım:** Katauri → **Dağıtım:** 1C Company/Tiglon → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 49 TL
→ **Dijital İndirme:** Steam (19,99$) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** http://www.kings-bounty.com/eng/crossworlds.php

Galaxy GeForce GTX 470 GC

Dünyanın ilk özgün tasarımlı, fabrika çıkışlı hız aşırtılmış FERMI'si!







PhysX™ | 3-way SLI | HDMI | Pure Video HD | CUDA™ | Direct X 11

Galaxy GeForce GTX 470 GC grafik kartı Çoklu Mozaikleme (Tessellation) Motorları, PhysX®, 3D Vision ve Blu-ray 3D Desteği ile DirectX 11 için en iyi seçimdir.

Galaxy GeForce GTX 470 GC ve benzersiz mozaikleme (tessellation) performansı
DirectX 11 mozaikleme (tessellation) için yeni geliştirilen ölçeklenebilir geometri işlem motoru olan yeni NVIDIA PolyMorph Engine, çarpıcı bir performansta inanılmaz derecede detaylı oyun karakterlerine ve mekanlarına olanak verir. Ayrıca, yüksek hızda 32x yumuşatma ile köşeler yumuşatılarak en iyi görsel kalite elde edilmektedir.

Galaxy GeForce GTX 470 GC ve NVIDIA PhysX® teknolojisi
NVIDIA PhysX® teknolojisi, dinamik etkileşimli ortamlarla oyunlarınıza hayat katar.
Türbülans, akışkanlar ve duman gibi dinamik efektlerde önceki nesil GPU'lara göre iki kat PhysX teknolojisi performansı gösterir.
Yeni NVIDIA® GigaThreadTM programcısı, grafikler ve fizik işlemleri arasında 10 kat daha hızlı geçişe olanak vererek daha karmaşık efektlerin gerçek zamanlı olarak elde edilmesine olanak verir.

Galaxy GeForce GTX 470 GC ve NVIDIA 3D Vision teknolojisi
3D Vision teknolojisi destekleyen Galaxy GTX 470 GC grafik kartı, 3D Vision Ready onaylı monitör, projektör ve 3D Vision gözlükle donatılmış bir PC ile tam olarak neler yapabilirsiniz?
Oyunlar oynayabilirsiniz. Örneğin NVIDIA, oyun geliştiricileri ile yakın bir işbirliği içinde çalışıyor ve bugün sektörün tek tam 3D PC çözümü olan NVIDIA 3D Vision teknolojisi ile mükemmel çalışan oyun var.
3D fotoğraflar görüntüleyebilir ve düzenleyebilirsiniz.
Web'i 3D olarak görüntüleyebilirsiniz. NVIDIA, internetten muhteşem görüntülü 3D canlı video yayını olanağı sağlamak için Adobe ve Microsoft ile çalışmalarını sürdürüyor. YouTube gibi sitelerde yayınlanabilecek 1.000'den fazla 3D video bulunmaktadır ve bu sayı hızla artmaktadır.
Blu-ray 3D filmler izleyebilirsiniz. Dünyanın önde gelen PC yazılım oyuncularını yetiştiren Cyberlink gibi ortaklarla çalışarak, kullanıcılar gişe rekorları kıran en son Hollywood filmlerini-GPU hızlandırılmış olarak evlerinin konforlu ortamında izleyebilirler.

Galaxy GeForce GTX 470 GC ve Blu-ray 3D desteği

Galaxy GTX 470 GC grafik kartı, geliştirilmiş 3D film playback ve 3D Internet streaming için GPU'dan şifre çözme ile üst düzey Blu-ray 3D desteğine sahiptir.
3D Vision ayrıca, kullanıcıların dünyanın ilk 3D streaming Web kanalı olan NVIDIA 3D Vision Live'da (www.3dvisionlive.com) 3D video fragmanları, videolar, spor etkinlikleri, kısa filmler ve daha fazlasını görüntülemelerine olanak vermektedir.

PhysX™ by NVIDIA





CUDA İşlemci	448
DirectX versiyon	11
Grafik Hızı	625MHz
İşlemci Hızı	1250MHz
Bellek Hızı(Efektif)	3348MHz
Bellek Miktarı	1280MB GDDR5
Bellek Arayüzü	320-bit
Çıkışlar	Dual DVI / Mini-HDMI



Galaxy GeForce GTX 470 GC Ekran Kartının Avantajları

- Dünya`daki ilk özgün Fermi ürünü
- Mavi LED'li çıkarılabilir fan, kolay temizlik
- Daha kısa (9" PCB)
- "Galaxy Clocked" – stabil hız aşırtma
- Daha serin (11 dereceye kadar referans tasarımdan daha serin)
- Daha sessiz (4dBA`e kadar referans tasarımdan daha sessiz)
- Üst düzey kalitede parça kullanımı - 4 ısı borusu, katı kapasatörler v.s
- Dual BIOS, Xtreme Tuner HD overclock desteği

299$ + KDV

Galaxy Türkiye Yetkili Distribütörleri :
www.galaxytech.com

KOYUNCU www.koyuncu.com.tr

arena www.arena.com.tr

Ne İyi Ne Kötü?
✔ Ticari ve politik alt yapısı sağlam ✔ Yeni malzemeler ✔ Pat 2-3'ü güzel yapan şeyler ✖ Pat 2-3'e az yenilik katılması ✖ Senaryo kısa ve kolay ✖ Deniz savaşları sıradan ✖ Multi modu yok





PC

TİCARETİN VE GÜCÜN HER YÜZÜ –GÖKER NURBEYLER

Patrician 4

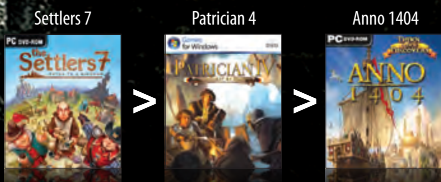
EN GÜZEL YERİ

Baronları destekleyerek rakip şehirleri açlığa mahkûm etmek ve depodaki gıda maddelerini fahiş fiyatlara satmak yapılabilecek şerefsizliklerden yalnızca biri.

ALMANLARIN SAPLANTILI OLDUĞU yapı stratejilerinden *Settlers (Siedler)* ve Anno çıktıktan sonra nihayet Patrician 4 (Patrizier) de ellerimizde. Kökü Amiga'nın son dönemlerine dayanan Pat4, 14.yy Kuzey Avrupası'nın dev ticaret birliği Hansa'yı fethettiğimiz, hatta Baltık ve Akdeniz'de nefes alan her şeye bir şeyler satmaya çalıştığımız bir deniz ticareti simülasyonu. Başlarda Hamburg ve Lübeck'i gariban teknemizle turlayan bir tacirken, oyun ilerledikçe sinekten yağ çıkaran bir deniz çakalı haline geliyoruz. Küçük şehrimize ihtiyacı olan malzemeleri sağlarken tüketim alışkanlıklarını körüklüyor, ün kazanıyor, ünümüzü paramıza katarak binalar kuruyor ve daha fazla satış için yola çıkıyoruz. Bu sırada ana kuralımız değişmiyor; malları ucuza mâl edip pahalıya çakmak.

SİNEKTEN YAĞ ÇIKARMAK

Paranın, satın alırken kazanıldığı kuralı burada da geçerli. Bunun için iyi bir araştırmacı olmalısınız. Örneğin Lübeck'ten uygun fiyata çuvallarca tuz alabilirsiniz. Hatta bu tuz, Lübeck'in az ötesindeki Aalborg'da salamura yapımında kullanılabilir. Lübeck'e bir et üretim tesisi kurmak ve az ilerideki bira imalathanesinin yanına ek bir tahıl çiftliği kurmak da maliyeti düşürecektir. Çevrede birkaç tur atan tüccar, kısa sürede iyi para kazanarak filosuna bir gemicik daha ekleyebilir. Bunun dışında tezgâh altı yaparak, arzı düşen malları pahalıya satabilirsiniz. Pat4'teki yöntemlerin çok da etik olduğunu söylememiştik, değil mi?



Önceki oyunlarda, mal ve liman sayısının artmasıyla kontrolün elden çıkması alışıldık bir durumdu. Bu durum, oyunu zorlaştırırken aynı zamanda stratejik hale de getiriyordu. Pat4'te yeni nesil oyuncuların işini kolaylaştırmak amacıyla otomatik taşıma fonksiyonu eklenmiş. Artık yapay zekâ bizim adımıza, ucuza topladığı malları satabiliyor.

SİNEKTEN KUŞBAŞI YAPMAK

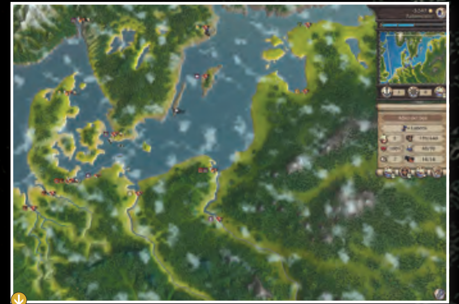
Gerçek hayatta olduğu gibi para burada da güç getiriyor. Farklı şehirlerde depolar kurarken ününüz artıyor. Etkiniz arttıkça daha görkemli binalar kuruyor ve işi paraya döküyorsunuz. Para, toplumdaki politik gücü de artırıyor. Belediye başkanı olmanızla beraber ipler tamamen elinize geçiyor. Kozanızdan tamamen çıkınca soluğu esas paranın aktığı Akdeniz'de buluyorsunuz. Burada, haritada gözükmeyen kaynaklar için keşif ekipleri göndererek yeni limanlar keşfedebilirsiniz.

Oyun sırasındaki tesadüfi olaylar, özellikle de kıtlıklar, arz talep üzerine kurulu oyunun tuzu biberi oluyor. Rakipler kendi üretimlerini ve ticaret yollarını sağlama almak için korsanlığa başvuruyorlar. Yalnız oyundaki deniz savaşları maalesef sınıfta kalıyor. Savaşı manuel veya otomatik yapmanız mümkün; ama her ikisi de zayıf seçenekler. *Anno 1404'ün* izlemesi keyif veren animasyonlarından eser yok. *Anno* ve *Settlers'in* son oyunlarından sonra Pat4 dünyası renksiz ve sönük geliyor.



MANGALDA SİNEK YELLEMEK

Yapımcı, Pat4'ü "devrim yerine evrim yapıyoruz" diye takdim etmişti. Fakat oyun şu haliyle öncekilere fazla benziyor. Bu durumu Almanca bir forumdaki okuyucu "10 EU'ya eskisini alırım, hem de kopya korumasıyla boğuşmam" diyerek açıklamış. Oyun kötü değil, fakat kolaylaşması dışındaki yenilikler zayıf kalmış. "Yeni bir oyun oynuyorum" hissini veremedi bana. Siz de benim gibi daha fazlasını arıyorsanız, sizi de başka oyunlara almalıyız. Evet, almalıyız. Gel dedim sana. Bak hâlâ oturuyor.



Kurduğunuz ticaret yolunu kontrol etmezseniz, para bastığını sandığınız bir gemi aslında boş varillerle gidip geliyor olabilir.

Şehri duvarla çevirmek huzurun geçici yolu oluyor.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Deniz ticareti ve ticari şerefsizlikleri üretim döngüleriyle uğraşmayı sevenleri uzun süre oyalayacak. Fakat türün meraklıları dışındakilere göre değil.

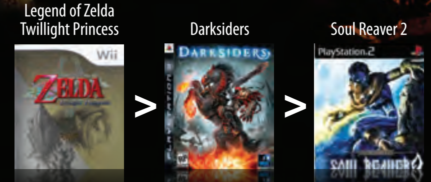
6,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Strateji → **Yapım:** Gaming Minds → **Dağıtım:** Kalypso → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** Steam (40$)
→ **Yaş Sınırı:** Herkes → **Dahası İçin:** tiny.cc/53ti6flbeo

CANAVARLARIN DA CANAVARLARI VARDIR – ALI SEZGİN

Darksiders



TAHMİNİMCE HER DÖNEMDEN İNSAN, kendi yaşadıkları çağın gelmiş geçmiş en yozlaşmış ve kirli dönem olduğunu sanıyordur. Ben de bu konuda çok farklı sayılmam. Bir gün işe giderken veya gecenin köründe başlayacak bir gürültünün kıyameti müjdeleyeceğini ciddi ciddi düşünüyorum. Sonrası mı? İnanın hiçbir fikrim yok. Çok günahım olduğunu düşümüyorum, o açıdan pek korkum yok ama odama yığmak için fazlasıyla çaba sarfettiğim konsollarımı özleyeceğimden eminim. Cennette oyun konsolları var mıdır acaba? Veya cehennemdeki Xbox 360'lar 3K veriyor mudur?

Her şeyin sonu olarak gördüğümüz kıyamet, Darksiders'ın başlangıcını oluşturuyor. Mahşerin Dört Atlısı'nı hepiniz duymuşsunuzdur. Savaş, Açlık, Ölüm ve Veba kavramlarının vücuda bürünüp dünyayı dolaşması aslında oldukça ilginç bir düşünce. Peki ya kıyamet erken koparsa? Ya cennet ve cehennemin güçleri ruhlar üzerinde verecekleri savaş için daha fazla beklemek istemiyorlarsa? Sonucun ne olacağını veya bu olayın teolojik önemini sorgulayacak bilgiye sahip değilim ama ortaya çok kızgın bir "Savaş" kavramı çıkacağından şüphem yok.

Darksiders da aynı fikirde. Savaş dünyaya indiğinde her yerde kaçışan insanlar, birbirleriyle kapışan meleklerle şeytanlar, basitçe ve düpedüz bir kaos var. Kıyamet'i başlatacak mühürleri kimin açtığı bilinmiyor ama Savaş'ı hesaba katmadıkları kesin. Kendisi başlarda duruma müdahale etmek için oldukça heves yapsa da kıyametin "yanlış" başlatılması Savaş'ın düşüşüne neden oluyor. Savaş "Ya durumu düzeltmek ya da cezalandırılmak" kaydıyla yüzlerce yıl sonra dünyaya döndüğündeyse karşısında gerçekliği bütünüyle değişmiş bir evren buluyor.

OYUNLARDA AT

Tahmin edebileceğiniz gibi esas oğlanımız başlangıçta isminin haşmetini taşıyacak kadar güçlü bir karakter değil. Hikâyeye göre eski gücünü ve kudretini kaybetmiş, bunları yeniden kazanmak için zamana ihtiyacı var. Yapımcılar bu durumu daha etkili kullanmak için sınırları çok keskin olmayan, ucu açık bir dünya tasarlamışlar. Örneğin henüz taşları kırabilecek özel eldivenlere sahip olmayan Savaş, giremediği bir tünele daha sonra eldivenleriyle geri dönerse ulaşabiliyor. Bu mekânlar bazen oyunun ilerlemesi için gereken alternatif rotalar oluyor, bazen de sadece fazladan ruh kazanmanıza yarıyorlar. Ruh demişken onları anlatmamak olmaz. Kıyametin tam anlamıyla gerçekleşmediği bu dünyada artık yaşayan insan kalmamasına rağmen, ruhların gidebileceği fazla bir yer kalmamış. Bazıları dünyada bulunan belirli objelere bağlanmışken, bazıları da güçlü şeytanlar ve yaratıklar tarafından para birimi olarak kullanılıyor. Savaş, bu ruhları toplayıp kıyamet sonrası dünyada tüccarlık yapan Vulgrim'e satabiliyor. Vulgrim'in dünya içinde çok sayıda dükkanı ve bu dükkanlarda satabileceği bol sayıda özellik ve eşya var. Savaş'ın kullanabileceği yeni bir saldırı özelliği, yeni bir silah, puanlarını yükseltmekte kullanabileceği eklentiler ve benzeri özellikler için uğramanız gereken ilk durak Vulgrim. Oyunda ciddi bir rolü yok ama milim canla zindanlarda ilerlemeye çalışırken kendisine denk geldiğinizde selam vermeden geçebileceğinizi sanmıyorum.



War atik düşmanlara karşı sorun yaşamıyor ama köşelere sıkışmamaya dikkat etmeniz gerekiyor.

HANGİ PLATFORM

Darksiders kocaman bir konsol oyunu ve siz bunu o iğrenç klavye kombinasyonlarıyla oynamaya başladığınız anda anlayacaksınız. Oyun ortalama bir sistemi zorlayacak kadar bile kasmıyor ama yüksek güçlü bir bilgisayarın da performansını tam anlamıyla kullandığını söyleyemeyeceğim. Darksiders'ı oynamak istiyorsanız defalarca söylediğim üzere bir yerlerden gamepad bulmanız gerekiyor. Kamerayı düzeltmek ya da birden fazla tuşa aynı anda basmak gerektiğinde rahat edersiniz.

İçerik açısından Darksiders o kadar dolu bir oyun ki hakkında haftalarca konuşabilirim. Orijinalliği hakkındaysa o kadar dolu olduğumu söyleyemem. Başarılı ya da vasat, oyunda yer alan özelliklerin pekçoğu, rakip olduğu oyunlardan "esinlenilmiş" durumda. Görsel dil ve karakter tasarımı açısından kısmen *World of Warcraft*'ı andırıyor Darksiders. Bulmacalar ve dünya yapısı *Legend of Zelda*'dan, War'un dövüş sistemi *Legacy of Kain*'den ve zamanlamaya dayalı çarpışmalar *God of War*'dan çıkıp gelmiş. Ama bu elementler birbirine o kadar sıkı sıkıya bağlanmış ki hiçbir şekilde rahatsız etmiyor, kopup gitmenize izin vermiyor.

SUYUNDAN DA KOY

Bir nevi potpuri olmasından kaynaklanıyor sanırım, Darksiders'ın en sevdiğim yanı bana sürekli olarak yeni bir şeyler sunabilmesi oldu. Tam kılıç kullanmaktan sıkılıyorum, devasa bir orağım oluyor. Platform öğeleri çıkarsa eğer bulmacalar başlıyor ki bunların da çoğu tam istediğim şekilde gelişiyor. Darksiders sizi sıkmayacak kadar kısa ama tatmin duygusu verecek kadar da detaylı ve eğlenceli bulmacalarla dolu. Bölümlerin birbirine bağlanma şekli de son derece başarılı. Bir bölümde *Panzer Dragoon* temalı uçan at seansı, diğer bölümde hız isteyen hareketli platformlar, *Zelda*'dakine benzer şekilde basit zaafları olan boss'lar ve Ruin... Her biri oyuna yeniden başlıyor gibi hissettirecek kadar güçlü öğeler. Hele ki Ruin...

Ruin'e oyunun ortalarında, tam da temponun yavaş yavaş düşmeye başladığını fark ettiğinizde denk geliyorsunuz. Mahşerin dört atlısından biri olup da atsız dolaşmak zaten tuhaf bir durum, hafiften canınız sıkılmış. Ama War'un Ruin'i bulması sadece bir at bulmak anlamına gelmiyor, resmen kızılca kıyamet kopuyor. Ruin'i öncelikle kendisinden çalan yeni sahibinden kurtaran ve daha sonra da tekrar kendine bağlayan War için savaş bir anda bambaşka bir hal alıyor. Ruin'e oyundaki hemen hemen her açık alanda binebiliyorsunuz. Lakin kontrolü çok kolay değil, çevreniz ne kadar boşsa o kadar rahat kullanıyorsunuz. Büyük savaşları at üstünde yapmak ve kapalı alanlardan kurtulup devasa düzlüklerde at koşturmak özellikle PC oyuncularının uzun zamandır hasret çektiği bir şeydi, bu açıdan Ruin'e gönülden bağlanacağınızı söyleyebilirim.

Bu arada Darksiders'ı hem konsollarda hem de PC'de oynamış bir oyuncu olarak, gamepad kullanmanız tavsiyemdir. Nihayetinde bu bir konsol oyunu ve bir yandan kamerayı kontrol ederken bir yandan da birden çok tuşu aynı anda kullanmanız gerekiyor. Bunları elbette PC kontrolleriyle de yapmanız mümkün, ama rahat olduğunu söylemeyeceğim. Oyun o kadar "konsol" ki, ayarlar seçeneğinde çözünürlük dışında hiçbir görsel ince ayar çekemiyorsunuz. Neyse ki sistem özellikleri ortalama düzeyde bir bilgisayarınız varsa Darksiders sinirlerinizi çok da zorlayacak bir yapım değil.

Oyunda burun kıvıracak bir şeyler bulmakta güçlük çekiyorum, öyle ki girip insanlar nelerden yakınmış diye bakma ihtiyacı duydum. En çok söylenen şey türe fazla yenilik getirmediği olmuş ki buna ben de katılıyorum. Darksiders'da *God of War* da var, *Zelda* da var ama hiçbir özellik, esinlendiği kaynağın daha iyisi değil. Gerçi ben doğru kullanıldığı sürece





War çoğu duruma nötr kalmayı tercih etmesine rağmen, ters tarafında olmak isteyeceğiniz bir tip değil.

Kalkanlı düşmanlar biraz başa bela. Arkalarına dolanmak için kombinasyonları kullanmaya çalışın.

Joe Maderuira'nın çizimlerini takdir etmemek elde değil.

bir başka oyundan özellik araklamanın kötü bir şey olduğunu düşünmüyorum. Beni rahatsız eden olay, başka oyunlarda gayet güzel işleyen elementlerin çalınıp sonra da başarılamaması. Misalen kızın tekine orak vermişler, zincirleri de bağlamışlar orağa, diyorsunuz "dişi Kratos bu". Yine de *GoW*'daki vuruş hissinden, hareketleri birbirine kusursuz bağlayan animasyonlardan, özel efektlerden eser yok ortada. İşte ben buna kızarım. Ama Darksiders gibi orijinallik iddiası taşımayan bir oyunun aldığı her elementi doğru kullanması bence yerilecek değil övülecek bir şey.

10-12 saat kadar sürecek, doğru yapılmış, güzel görünen bir aksiyon oyunu var karşımızda. Açıkçası şu dönemde yerine daha iyisini bulmanız da pek mümkün değil ki iyi alternatifleri olsaydı bile Darksiders'ı şiddetle önerirdim size. Bilgisayarınızın uzun zamandır istediği oyunlardan birisi bu, keşke PC çevrimi de adam akıllı yapılsaymış, o zaman tam olacakmış.



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Dolu ve uzun oyun süresi
- ✔ Zekice bulmacalar
- ✔ Kolay sıkmıyor
- ✖ Konsol devşirmesi
- ✖ Ana karaktere ısınmak biraz dert

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Virgil Games → **Dağıtım:** THQ / Aral ithalat → **Sistem:** Düşük → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** Steam (39$)
→ **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** darksidersvideogame.com

SON KARAR

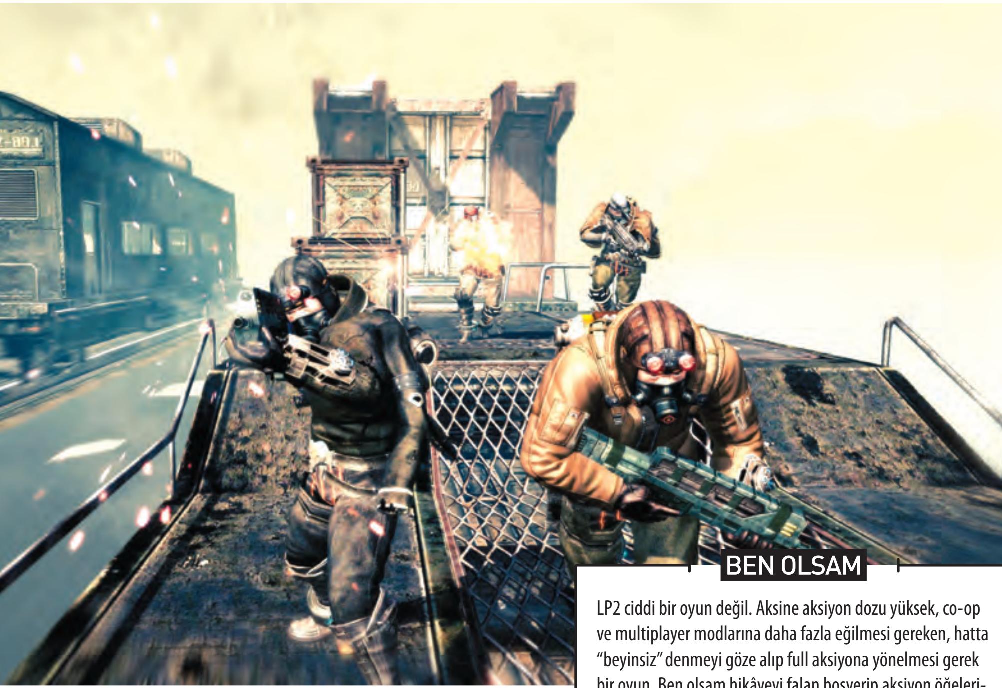
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

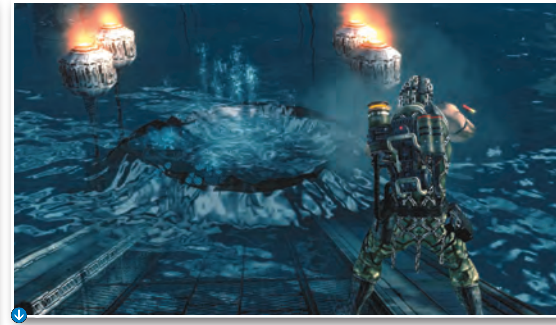
Konsol incelemesini yazarken PC'ler için üzüldüğümden bahsetmiştim, buraya kadarmış.

8,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

PS3 PC 360





DX9 ile DX11 arasındaki farkı su efetklerine bakarak bulunuz.

Isınan havayla birlikte bunların boyu neden büyüdü?



BEN OLSAM

LP2 ciddi bir oyun değil. Aksine aksiyon dozu yüksek, co-op ve multiplayer modlarına daha fazla eğilmesi gereken, hatta "beyinsiz" denmeyi göze alıp full aksiyona yönelmesi gerek bir oyun. Ben olsam hikâyeyi falan boşverip aksiyon öğelerine yüklenir, oyunu daha eğlenceli ve hızlı bir hale getirirdim.

KONSOLUNA DÖN CANIM –KAAN ALKIN

Lost Planet 2

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Grafikler konsola göre daha iyi ✔ Kimi çarpışmalar eğlenceli ✖ Ne co-op ne de multi atacak adam bulamıyor insan ✖ Tek kişilik oyun PC'ciler için fazla kolay

E.D.N. III'ÜN ERİYEN karlarında botlarımızı bir iki ay önce ıslatmıştık, hatırlarsınız. Capcom satışlarından pek memnun olmasa da bu önemli fikri mülkünü PC'ye taşıdı sonunda. Konsol sürümlerinden farklı olarak DirectX11 ve 3D desteğiyle gelen PC sürümü sizce fazladan ne sunuyor olabilir?

Açıkçası bu satırların inceleme yazısı çizgisinden biraz çıkıp eleştiri bombardımanına dönüşmesinden korkuyorum. Konsolda oynarken daha bir heyecanlıydım sanki. Games for Windows ibaresi taşıyan oyunlarda, özellikle midemi bulandırıyor kontrollerde konsol izlerini görmek. Hoş ilk oyunda da aynıydı durum. Lost Planet 2'nin bizleri vurması gereken nokta oyunun co-op becerileriydi. İki ve daha fazla oyuncunun oyunun cılkını aynı anda çıkartabilmesi, bunu ağ üstünden ya da internetten yapabilmesi hikâyenin gidişatını etkileyecek, oyuncuların her seansta farklı bir tat almasını sağlayacaktı. Eh, olmadı. Sunucularda adam bulamıyor oluşumuzu da açıklamama gerek yok sanırım.

TAMAM TAMAM KONUYA DÖNÜYORUM

Orta halli bir aksiyon oyununu konsoldan PC'ye aktarırsanız başına ne gelirse Lost Planet 2'nin başına da aynısı geliyor. Şahsen klavye fare ikilisiyle çok daha rahat kontrol edebildiğim karakterimiz, çarpışmalarda karşısında durulamaz bir ölüm makinesine dönüşüveriyor. Halbuki yapay zekânın kontrolündeki insancıklara karşı çarpışırken terlememiz, karşımıza Akrid dikildiğindeyse dizlerimizin bağının çözülmesi gerekiyor ama faresini ustalıkla kullanan oyungezerler terlemeden en zor çarpışmaları bile kolaylıkla atlatabiliyor. Biraz canını sıkıyor insanın bu "her şeyin üstesinden kolayca gelme" özelliği. Heyecanını alıp götürüyor oyunun. Öte yandan her ölümde son kontrol noktasında spawn olmak da, al baştan etmeyi sevmeyen oyuncuları itiyor. Lakin bölüm arasında oyunu kayıt edip mola veremiyorsunuz. Oyundan sıkılıp başından kalkmak isteseniz dahi, aynı yerleri tekrar oynamak zorunda kalmamak adına bölüm sonuna kadar iteklemeniz gerekiyor kendinizi. Hırs fena bir şey, tabii ölmeyi becerebilirseniz.

TADIM TUZUM YOK

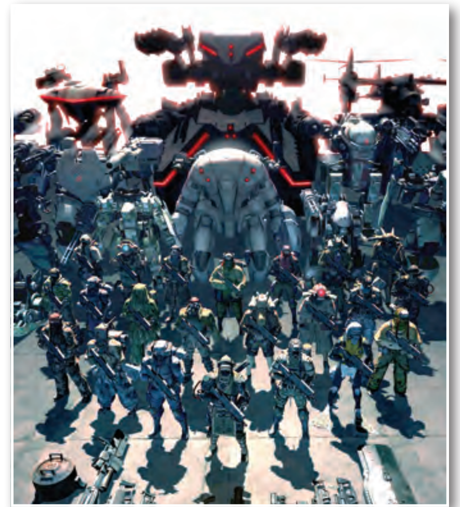
En azından siz tadım tuzum olmadığını sanıyorsunuz. Hayır, sadece Lost Planet 2'nin ağzımda bıraktığı tat bu, yoksa benim keyfim yerinde merak etmeyin. LP2'nin yeni sağlık sistemi, co-op becerileri, bir zamanlar buz dağlarıyla çevrili dev çölleri ve ormanları konsolda biraz heyecanlandırmış olsa da beni bilgisayar başında aynı tadı yakalayamıyor. Kontrollerin yapışkanlığına konsolda katlanabiliyordum ama PC'de de aynı hissi almak hoş olmadı. Özellikle kalabalık bir arkadaş grubuyla oynanmak üzere tasarlanmış bir oyunda yanınıza yoldaş da bulamayınca, bu paragrafta sayılanlar ciddi birer sıkıntı haline dönüşüyor. En iyi ihtimalle bir kez bitirip "Yahu oynayan adam bulsak acayip eğlenceli olurdu bunun multi'si" diyerek başından kalktığınız bir oyundan fazlası olamıyor LP2. O aradığınız adamlar da hep kapalı topluluklarla takıldıklarından tek başınıza kalakalıyorsunuz ortada. 3D, DirectX 11 de ciddi bir fark yaratamıyor. Bir sıcak, bir soğuk. Çatlatıyor insanı tam ortasından bir süre sonra.



Oyun PC'de konsoldakinden çok daha şık görünüyor görünmesine ama bir de daha iyi oynansaydı.



Resident Evil 5 > Lost Planet 2 > Lost Planet ECCE



Bütün kızlar toplandık, toplandık. Niye toplandık biz de bilmiyoruz. Hava da sıcak, çok sokulmaya gerek yok yani.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Canınız sıkılmadan baştan sona oynarsınız bir sıcak bir soğuk. Ama o kadar işte...

6,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Capcom → **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Sistem Gereksinimleri:** Düşük
→ **Dahası İçin:** www.lostplanet2game.com

YAĞMURDAN KAÇARKEN HACK & SLASH'E TUTULDUM –CAN ARABACI

ArcaniA: Gothic 4

HANİ BAZI OYUNLAR vardır, oynarken insanı çileden çıkartabilecek eksikleri olsa da öyle bir noktadan tutup çeker ki sizi, aksayan her şeyi sineye çekip sonuna kadar oynamaya devam edersiniz. Buna örnek olarak aklıma gelen ilk oyunlardan bir tanesi Legacy of Kain: Defiance mesela. O rezalet oynanışa rağmen, hikâyesi sayesinde kopamamıştım sonuna kadar. Ya da bir diğer örnek FR: Demon Stone, aksayan ufak tefek yönleri nedeniyle herkes tarafından eleştirilirken bana çok keyifli saatler yaşatmıştı. ArcaniA: Gothic 4'ü de anlattıklarıma örnek olarak göstermek isterdim. Aksayan yanlarını saydıktan sonra "ama her şeye rağmen oynamanıza değecek bir oyun" diye bitirmek isterdim bu yazıyı. Ancak ne kadar çabalarsam çabalayayım, ArcaniA: Gothic 4 için yukarıdaki cümleleri kurmam maalesef mümkün değil.

Önceki üç Gothic oyunu, Piranha Bytes'ın ellerinde şekillenip kendine iyi bir hayran kitlesi edinmişti. RYO türünü baştan yazmasa da kendine has tarzı ve dudak uçuklatan zorluğuyla belli bir duruşu vardı en azından. Serinin dördüncü kardeşi olan ArcaniA: Gothic 4'se ufak bir isim değişikliğinden fazlasını içeriyor. Gothic serisi, bu oyunla birlikte Piranha Bytes'taki yuvasından uçup Spellbound'un "güvenli" kollarına atıyor kendisini (evet, kinaye var burada). Oyun her ne kadar farklı bir firmadan farklı bir isimle çıksa da, önceki Gothic'lerin geçtiği diyar olan Myrtana'da geçiyor hikâye. *Gothic III*'ün üzerinden 10 yıl geçmiş, Kral III. Rhobar keçileri kaçırıp delirince gözünü kan bürümüş, önüne gelene saldırıyor. Her yerde savaş var anlayacağınız. Böyle bir dünyada isimsiz bir çoban olarak goyun sürümüzün başında maceraya atılıyoruz biz de. *"Korkmayın, elbette oyun boyunca çobanlık yapacak halimiz yok"* demek isterdim; ancak oyunun hikâye anlatımını göz önüne alınca, türü için çobanlık simülasyonu demek daha ilginç olabilirdi. Yine de devam edelim, bir çobanın nasıl bir karakter gelişimiyle herkese meydan okuyan bir kahramana dönüşebileceğini merak ediyorsunuzdur eminim ki. O zaman Gothic 4 DVD'nizle birlikte gelen bir bardak soğuk sudan koca bir yudum alıp öyle devam edin okumaya. Hazır mısınız? Karakter gelişimi falan yok Gothic IV'te. Pardon var aslında, yabancıların deyimiyle "Mary Sue" yani içi boş, ama dışı dolu bir karakterin gelişimi var isimsiz kahramanımızda. Sizi bilmem de, ben bir paralı askerden azıcık dövüş eğitimi almış bir çobanın, bir cadının "seen özeelsiiin, büyü gücü var sendeeee" demesiyle nice eğitimli askere, hayduta ve Orka kök söktürdüğü gerçeğini kabullenemedim bir türlü. Üstelik oyunun sunumundaki tek sorun ana karakterin gelişimi de değil. Hikâye ve hikâyenin sunumu neresinden tutsanız elinizde kalacak şekilde işlenmiş. Normalde oyundaki karakteriyle bütünleşip onun yaşadıklarını özümseyen ben bile, oyunun başındaki, hamile olan nişanlımın Rhobar'ın askerleri tarafından katledildiği sahnede sıkıntıdan esniyordum, o derece yani. Ancak sorunun bende olduğunu sanmıyorum, çünkü "güya" bu olayın ardından intikam almaya karar veren karakterimizin, bu sahnedeki performansı budaklı bir meşe odununa yakışır cinsten. Dahası, sözde alacağı intikamın peşinden gitmeye bakacağına sağda solda koşturup milletin gereksiz ayak işlerini yapmaya devam ediyor. Ve bu ayak işleri o kadar alakasız, o kadar rutin ve kendini tekrar ediyor ki oyunu kapatmamak için gerçekten iyi bir nedeninizin olması gerekiyor (benimkisi inceleme yazmaktı mesela, ne acılar çektim bir bilseniz). Sorarım size, Orklar tarafından kaçırılan Silverlake Kralı'nı kurtarmak için Ork kampına gitmek ve kapıdaki muhafızı geçmek için Scabooze adlı içkiyi getirmek zorunda olmak, bu içkiyi yapacak Orku ikna etmek için de onun verdiği görevi yapmak gibi bir dizi ayak işinin neresi zevkli olabilir? Bana kalsa ben o kapıdaki Orku kesip içeri dalıp halledeceğim görevi ama ona da izin yok. Bunun yerine devlet dairelerindeki gibi bir oraya bir buraya koşuşturmam gerekiyor görevi tamamlayabilmek için –ki bu da görev şevkini tamamen ortadan kaldıran bir sorun.

BİR EFSANENİN ÖLÜMÜ

Bir anda çok ağır giriştim oyuna, farkındayım. Ama merak etmeyin, az sayıda da olsa hoşuma giden yanları mevcut, onlara da değineceğim. Hikâyesi zayıf olsa da görsel atmosfer açısından nispeten

Büyü kullanmayı rakibi sersemletmek dışında kullanmadım, eksikliğini de çekmedim. Özellikle de bu kadar çok Field Raider üzerime gelirken!



BEN OLSAM

Ben olsam, önceki Gothic'lerin izlediği yolu takip etmeye bakardım. Yenilik iyidir ama bazen de "bozulmayanı tamir etme" düsturunu değerlendirmek gerekir. Eğer önceki Gothic'lerdeki yapıyı baz alıp, düzgün çalışan yanları daha da iyileştirmeye odaklanılsaydı şu ankinden çok daha başarılı bir oyun olurdu karşımızda.

Arada bir gerçekten de güzel manzaralarla karşılaşmak mümkün ArcaniA'da.

Peygamber sabrına sahipseniz, bu Rune Shardlardan 30 tanesini bularak daha çok güce kavuşabilirsiniz.

Hava koşulları atmosfer üzerinde gerçekten büyük etkiye sahip. Bkz. Yağmurdan önce – Yağmurdan sonra.



başarılı olduğunu söyleyebiliriz ArcaniA'nın. Oradan oraya koşuştururken bir anda sisin çökmesi, ardından havanın kararması ve yağmurun başlamasıyla sisin dağılması gibi hava durumları çok hoş yansıtılmış ve zaman zaman oyunun havasına girmenizi sağlayabiliyor. Ancak bu konuda da ölçüyü biraz fazla kaçırmış Spellbound. Her ne kadar başta ilginç ve güzel gelse de 10 dakikada bir yağmur yağmaya başlayınca, bir süre sonra bu etki kayboluyor. Yine de sık ağaçlarla kaplı bir ormanda koşuştururken havanın değişimine şahit olmak gerçekten hoş bir duygu. Zaten oyunun sayılı başarılarından biri de mekân tasarımları (özellikle açık alanlar ve şehirler). Tabii madalyonun bir de diğer yüzü mevcut. O yüzdeyse mağara ve yeraltı gibi mekânların tasarımları var. Neredeyse hepsi birbirinin aynısı ya da çok benzeri olduğundan, ilk birkaç seferden sonra fena halde sıkıyor bu mekânlar.

Oyundaki haritalar oldukça büyük olsa da, çizgisel bir şekilde ilerlediğimiz için yoldan sapıp etrafta gezip dolaşmak ve bir şeyler keşfetmek pek mümkün değil. Neyse ki çoğu mekânda bulunan teleporterlar sayesinde ileriye/geriye ışınlanarak onca yolu koşmaktan kurtulabiliyorsunuz. Aynı zamanda çoğu görevde, NPC'lerin size tarif ettiği yeri bulmak için biraz harita okuma bilgisine sahip olmanız gerek. Her ne kadar görevinizle ilgili bir şeye yaklaştığınızda haritada uyarı işaretleri çıksa da, genellikle size verilen yegâne bilgi "kuzeydoğuya ilerle, kuleyi geçince solda" şeklinde olacak. Eğer hangi yöne gitmeniz gerektiğini unutursanız Quest Log'unuzu kontrol edin

Fable > Risen > ArcaniA: Gothic 4



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Görsel açıdan başarılı ✔ Hava durumunun değişimi ve gece/gündüz döngüsü ✖ Geriye kalan her şey

Oyunun olumlu yanlarına değinmek istedikçe tekrar fark ediyorum ki, her olumlu yanın bir de negatifi mevcut. Mesela oyunun Crafting sistemi çok sade ve kullanımı gerçekten basit. Sağda solda topladığınız ya da çeşitli NPC'lerden aldığınız tarifleri öğrendikten sonra C'ye basarak Craft ekranını açıp o tarifteki eşyayı tek tıkla yaratabiliyorsunuz. Başlarda, öldürdüğünüz her düşmanı yağmalamaya teşvik ediyor bu sistem. Zira öldürdüğünüz çoğu yaratıktan çeşitli Alchemy malzemeleri çıkıyor. Ancak Craft sisteminin desteklediği Smithing ve Alchemy yetenekleri o kadar az gerekli oluyor ki, oyun boyunca nadiren kullanıyorsunuz bu özellikleri. Kullandığınızdaysa da genelde tek yaptığınız şey iyileştirme/mana iksirleri oluyor. Bu mesleklerden kazanç sağlama fırsatı nadiren karşınıza çıkıyor. Bu nedenle, iyi bir potansiyele sahip bu sistemi de kısa bir süre içinde kaldırıp köşeye atmış oluyoruz. Muhtemelen oyundan çoktan soğudunuz, ama üzgünüm devam etmek zorundayım. Yazının başında karakterimizin "odun" olduğundan bahsetmiştim ya, o konuda yalnız değiliz. Artık Gothic evrenindeki kalıtsal bir hastalıktan mı kaynaklanıyor bilemiyorum, ancak oyunda karşınıza çıkan neredeyse her karakter gerek seslendirmesi, gerekse de animasyonları ve hareketleri açısından odunlukta isimsiz kahramanımızla yarışır cinsten. Dahası, altyazıların ve seslendirmenin bazen alakasız derecede farklı ve saçma uçlara gittiğini fark ettim. Animasyonların saçmalamasının yanında, konuşan karakterlerin kafalarının yok olması gibi hatalar da cabası.

Gothic 1 ve Gothic 2'yi çok sevmiş bir oyuncu olarak, 3'te biraz hayal kırıklığı yaşadığımı itiraf etmem lazım. Ancak ArcaniA: Gothic 4 bana beterin de beteri olduğunu hatırlattı. Serinin önceki oyunlarını sevdiyseniz ya da Gothic efsanesine azıcık olsun saygınız varsa kesinlikle uzak durmalısınız bu oyundan. Çünkü Gothic'i Gothic yapan ne kadar özellik varsa neredeyse hepsini kaybetmiş ArcaniA: Gothic 4. Eski oyunların ne o kök söktüren zorluğu, ne de rol yapma öğelerine sahip. Anlamsızca gezip, doğru düzgün çalışmayan dövüş sistemiyle önünüze gelen yaratıkları kesmekten ibaret bir oyun haline gelmiş. Yine de inat edip "kendim deneyip göreyim" diyorsanız da sizi önceden uyardığımı sakın unutmayın.



- **Tür:** Aksiyon/RYO
- **Yapım:** Spellbound
- **Dağıtım:** JoWood Entertainment.
- **Sistem:** Ekonomik - Süper
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** Steam (49.99$)
- **Yaş Sınırı:** 15+
- **Dahası İçin:** http://www.arcania-game.com/

ArcaniA Böcek İmha Timi. Böcekleriniz itinayla öldürülür!

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★☆☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	☆☆☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Aradığınız Gothic bu değil. /jedimindtrick

4,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



EŞSİZ...ÇÜNKÜ

Eşsiz, çünkü eşsiz! Evet, tautolojik beyanlarımla yine karşınızdayım ama başka bir bisiklet menajerliği oyunu gösterebilir misiniz bana? Başka bir bisiklet yarışı oyunu dahi kalmadı yahu.

BENİM DE ÇOCUKKEN BİSİKLETİM VARDI –YİĞİTCAN ERDOĞAN

PRO CYCLING MANAGER SEASON 2010

FRANSIZ BİR FİRMANIN yaptığı ve merkezinde Le Tour de France'ın olduğu bir oyunu Fransa'nın şarap kokan şehirlerinde doğmuş bir albümü dinleyerek yazma niyetimden midir yoksa bisiklet yarışı gibi nispeten burjuvazi diyebileceğim bir aktivitenin oyununu incelemenin verdiği sofistike hissiyattan mıdır bilmiyorum; ama bir elimin asil bir şekilde bilgisayarımın yanında duran Chateau Margaux' a uzanması, diğer eliminse klavyemin üzerinde usulca süzülerek durması gerektiği konusunda saplantılı bir düşüncem var. Gerçekte elimdeki içecek, iki lira vererek bakkaldan aldığım bir diet kola ve karşımda tüm asaletiyle duran Damla'nın yediği yemek taze fasulye *(aslında kırmızı şaraba yatırılmış üzümlü ördek yiyordum… yemedin di' mi bu yalanı –Damla)*; ama ben yine de bu ruh halinde ısrarlıyım. Madem Pro Cycling Manager Season 2010 bu kadar güzel ve sofistike, ben de onu Fransa havası yaratarak anlatacağım!

PEDALLI FEDAİLER

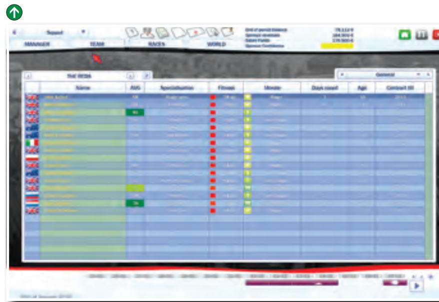
Aslında Pro Cycling Manager'ın, yapımcısı Cyanide'ın Fransız olması ve oyunun Tour de France'ın arifesinde çıkmasıyla pazarlama kaygısı güdülerek kapağa taşınmış bir TdF logosuna sahip olması dışında aşırı Fransız bir tarafı yok; tabii bisiklet yarışlarını aşırı Fransız olarak gören bir bakış açınız yoksa. Pro Cycling Manager bütünüyle profesyonel bisiklet yarışçılığı üzerine bir oyun, bu bütünlüğünü de menajerlik üzerine kurulu olması sayesinde elde ediyor. Pro Cycling Manager 2010'da yarışlara direkt bir etkide bulunmuyorsunuz. Aynı isminin ima ettiği gibi, bisiklet yarışlarının FIFA'sı değil, Football Manager'ı. Bir menajerlik oyunu olmasının gereksinimlerini tümüyle karşılıyor PCM. Elinize, var olan ya da sizin yarattığınız takımların tüm detaylarını sunuyor ve bu detaylarla tek tek ilgilenmenizi bekliyor. Ekipmanların satın alımı, antrenman yerlerinin ve sürelerinin ayarlanması, yarışçılarınızın moralleri ve yarışların spesifik direktifleri sizin ellerinizin altında. Bu kontrol seviyesi en obsesif oyuncuyu bile tatmin edebilecek düzeyde. Üstelik bu düzeyi korurken asla saçmalamıyor ve sizi bir anda detaylarda boğulmuşsunuz gibi hissettirmiyor. Pro Cycling Manager 2010'un büyüsü de işte bu, tam kontrolü elinize "başarmanın imkânsız olduğunu düşündürtmeden" vermek ve başardığınızda da bunun şans eseri olmadığını bilmenizi sağlamak.

Pro Cycling Manager 2010'un en can alıcı noktasını açığa çıkardık ama oyunun hedef kitlesi kim? Dürüst olalım; bisiklet yarışı, tüm ülkenin Tour de France dışında sadece Lance Armstrong belgesellerinin yayını sırasında umursadığı bir spor dalı. Bu haliyle PCM'yi nasıl umursayacağız? İşte oyunun bir güzel tarafı daha; Pro Cycling Manager'ın detay seviyesi o kadar yüksek ve gerçekçilik dozu o kadar iyi ayarlanmış ki sadece bisiklet yarışı hayranlarının ilgisini çekmiyor. Bisiklet yarışlarına uzak da olsa bir sempatiniz varsa ve detaylara girmeyi seviyorsanız da PCM'ye çekiliyorsunuz. Belki menajerlik oyunlarının verdiği o kontrol tatmini, belki de sporun kendi büyüsü… Ne olduğu aslında o kadar da önemli değil. Pro Cycling Manager Season 2010, türe ve spora ilgi duyanların vaktini ayırmasını gereken bir oyun olmuş. Deneyin, denettirin.



Paradan kısıp Carrefour yapımı bisiklet parçaları almayın. Denedim onlarla dağ çıkılmıyormuş.

Hangi menajerlik oyununda sporcularınızın moraliyle uğraşmak zorunda kalmadınız ki? Burada da naz çekiyoruz. Yarışacaksın dedim Andy, ne yapalım düştüysen ya!



Football Manager 2010



>

Pro Cycling Manager 2010



>

Baseball Mogul 2010



→ **Tür:** Menajerlik → **Yapım:** Cyanide Studios → **Dağıtım:** Focus → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** -
→ **Yaş Sınırı:** 3+ → **Dahası İçin:** http://bit.ly/9MF8Ws

PEKİ FRANSA'DA NE OLDU?

Sahip olduğu havayı Dünya Kupası'na kaptırmasından mıdır bilinmez; bu senenin Tour de France'ı bayağı garip olaylara ev sahibi olmayı becerdi. En acayip olanı kuşkusuz İspanyol Alberto Contador'un 15. etapta zinciri çıkan Andy Schleck'i usule aykırı olmasına rağmen, beklemeden basıp birinciliğe geçmesiydi. Contador sonradan turu kazanınca kendisine karşı yükselen sesler daha da arttı haliyle. Ama Schleck'in zincirinin çıkması kendi hatası olduğundan Contador'un usule uymaması belki de yersiz değildi. 2. etapta büyük bir kazaya da karışan ve yarışı 2. olarak bitiren Schleck bizim için "gönüllerin şampiyonu" mertebesine ulaştı. Canım benim ya, kıyamam ben Lüksemburg'luma.

Ya bisiklet yarışlarını pek takip etmiyorum ama gerçek hayatta hepsi birbirinin aynısı değil, değil mi?



NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Detay seviyesi. Ne çok fazla, ne çok az ✓ Sporla çok içli dışlı olmayanlara da hitap ediyor ✓ Yarışları takip etmek keyifli ✗ Müzikler ✗ Sunum kesinlikle daha iyi olabilirdi

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★☆☆
Hikâye	☆☆☆☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★☆☆☆☆

Detay seviyesi, spora olan bağı, içerik zenginliği PCM2010'u özel bir oyun yapıyor. İlgiliyseniz kaçırmanız düşünülemez.

8,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

BAĞIMSIZ

Macera Oyunları

B. Emre Ülgen

- *Düpedüz aptalsınız,* dedi, *bağımsız* olmayan *macera oyunu mu var?*

Hiddetimden ayağa fırlayarak:

- *Ne demek istiyorsunuz?* dedim. *Benimle oyun oynamayın.*
- *Bakın, bir macera oyunu büyük bir şirket tarafından da, iki hevesli öğrenci tarafından da yapılsa bağımsızdır. İşleyeceği garanti bir formülü olmadığından, her seferinde aynı başarısızlık riskiyle hikâyeler kurulur çünkü.*

-*Güzel söylüyorsunuz fakat ben de zaten kaç kişi tarafından yapıldıklarını değil, bağımsızlıklarının bu türe nasıl bir yenilik getirdiklerini araştırıyorum Bayan.*

- *Öyleyse* âlâ, *araştırmanıza devam edebilirsiniz Mister* Şokella diyerek dosyayı bana uzattı. *Fakat samanlıkta iğne aramak bu yaptığınız, dikkatli olun,* deyince mesleki bir alışkanlıkla gevşeyerek:
- *Anlaşıldı bebek,* deyiverdim.

O an siyah gözlerinden bir kin ışıltısı geçti. Loş ışıkta bile parlayan revolverini yavaşça bana doğrultup şöyle dedi:

- *Bana bebek deme.*





Downfall

YALVARIRIM ARTIK ÇIK GİT RÜYAMDAN

Bağımsız macera oyunlarına sardırmam bu fevkalade oyunu bitirdiğim ana denk geliyor. *Downfall*'un beni tepetaklak eden sonunu izlediğimde evvela "ben aptal mıyım?" diye kendime sorup oyunun yaratıcısı olan Remigiusz Michalski'nin yeteneğinin içime düşürdüğü kıskançlıkla bir süre kıvrandım. Sonra o ana kadar sevdiğimden haberimin olmadığı bir edebiyat/sinema/müzik türüyle karşılaştığım zamanlarda olduğu gibi benzer oyunlar bulmak üzere kolları sıvadım (bu açgözlülüğüm gündelik hayatta başıma çok iş açtı ama - "bunu kafaladım, daha güzelini de bulabilir miyim?" diye iştahlanırsanız el elde, baş başta kalırsınız, dikkat).

HAYAT MI?

Davetkâr bir korku filminin gizemiyle açılan *Downfall*, oyunun kahramanı Joe Davis ve eşi Ivy'nin, tatil dönüşü bir fırtınaya tutulmasıyla başlıyor. Şiddetli yağmur yetmiyormuş gibi Ivy de deli deli konuşmaya başlayınca, çift Quiet Haven otelinde bir gece konaklamaya karar veriyor. Evlilikleri üzerine kavgaya tutuştukları bu gecenin sabahında, Joe odada kendini yalnız, oteli de çıkışsız bir kâbusa dönüşmüş halde buluyor. Bu noktadan sonra oyunun şahane sonuna kadar zaman zaman absürde yaklaşabilecek kadar gerçeküstü bir anlatım hâkim oluyor *Downfall*'a. Örneğin ilk iş yakasına yapıştığınız resepsiyonist, karınızın yan odanızda kalan Sophie ile kahvaltı ettiğini fakat bunun çok şanslı bir tesadüf olmadığını, çünkü Sophie'nin en son arkadaşının kalıntılarını temizlemesinin bir gününü aldığını söylüyor. Sophie'nin odasına gittiğinizdeyse küçük bir kız sizi karınıza kavuşturabileceğini söylüyor. Ancak şart olarak kendisini öldürmesini istiyor. Bunun gibi acayip, uğursuz, çoğunluğu da ilk kertede anlamsız gelecek olaylarla dolu olan *Downfall*, tüm bu tanık olduğunuz acayipliklerin altında mantıklı bir açıklama olduğunu hissettirecek denli üstün yazım başarısı sayesinde sonuna değin merak unsurunu elinden bırakmıyor. Oyunun sonu ise, sürprizli finalleri sevmememe rağmen, benim şahit olduğum en afallatıcı oyun sonlarından biriydi diyebilirim. Gördüğünüz her şeyin açıklaması o kadar ustaca ve oyunun duygusal derinliğini birdenbire değiştirecek şekilde veriliyor ki, bu sonu gördükten sonra yeniden oynarsanız *Downfall* bambaşka –ve çok üzücü- bir oyuna dönüşüyor.

Bütünüyle yetişkin bir oyun olan *Downfall*'un (böyle dedim ya, haydi bütün çocuklar Google'a) hikâyesine dair sonundan sonraki en ayırt edici özelliği oyunun geneline hâkim olan aşırı şiddet. Çoğu zaman "gore"a yaklaşacak kadar abartılı sahneleri olmasına rağmen, oyunun oldukça mütevazı grafikleri sayesinde bu kısımların pek de amacına ulaşamadığını söyleyebilirim. El çizimi kirli arkaplanlar *Downfall*'un tekinsiz atmosferine bence çok uygun fakat düşük çözünürlüklü oldukları için oldukça dağınık görünüyorlar. Bunların dışında oyunda yaptığımız seçimlerin mantığını çok yenilikçi bulduğumu da belirtmeliyim. Zira karımızı aldatıp aldatmayacağımıza dair bir seçim yaptığımız kısım hariç (ben tabii ki aldatmadım fakat sonra o noktayı yükleyip yeniden oynadım, ah bu merak) karar vermemiz gereken hiçbir sahnede elimizde kendimize göre doğruyu seçebileceğimiz bir ipucu, dolayısıyla geliştirip de peşine takılabileceğimiz bir ahlaki yargı yok. Bu yüzden doğru olduğunu düşündüğümüz fakat aslında yanlış olan bir seçenekte karar kıldığımızda oyunun hissettirdiği suçluluk duygusu çok yoğun ve gerçekçi.

AŞK MI BU?

Remigiusz Michalski'nin huzurevindeki akşam nöbetleri sırasında yazıp (bir kısım basında bu haber "tımarhanede yazmış" diye çıktı, herhalde oyunun delibozukluğundan etkilenilerek) 5 yılda tamamlamış *Downfall*'u, müziklerse erkek kardeşinin eseri (seslendirme yok fakat kişileştirmeler o kadar başarılı ki, karakterlerin ses tonlarını duyabildim desem yeri var – ya da delirdim, evet). Ana akımla uzaktan yakından ilgisi olmayan, tamamen kendi tarzını yaratmış olan *Downfall* için söylenebilecek en kestirme ve en doğru yargı ise oyunun isminde gizli: Kuşkusuz aşağıya düştüğünüzü anlıyor fakat dibe çakılana kadar ne kadar hızlı düşmüş olduğunuzu fark edemiyorsunuz.



Yapımcı: Harvester Games
Yapım yılı: 2009
Dağıtım: http://www.wadjeteyegames.com/ ($ 9.99)
Web Sitesi: www.harvesterindiegames.com

OLAĞAN ŞÜPHELİLER

The Cat Lady

Downfall'un yaratıcısı Remigiusz Michalski'nin yeni oyunu *The Cat Lady*, kocasının ölümünden sonra intihar eden fakat son anda hayata döndürülen Susan Ashworth'ün hikâyesini anlatıyor. Gitmişken tünelin ucundaki ışığı görmekten başka, hayatına beş kişinin gireceği, bunlardan bir tanesinin yaşamını iyi yönde değiştireceği, diğerlerinin ise felakete sürükleyeceği haberlerini de alan Susan'ı oynayacağımız *The Cat Lady*'nin 2011 Ocak'ında çıkması bekleniyor.







The McCarthy Chronicles: Episode 1

BİR NEFES VER, BİR FISILDA

Ucuz polisiye romanların, kara filmlerin dayanılmaz hafifliğine kapıldığım bir dönem, etkilenmeyi fazla abarttığımdan olacak, sevgili bir arkadaşım giyimime bakıp "Oooo" demişti, "hoşgeldin Komiser Kolombo" (şimdilerde Conan gibi giyiniyorum – pek rahat). O zaman bu zaman, herkesin çok alımlı, bütün repliklerin vurucu olduğu bu akımın hafifmeşrepliğine hasret kaldığımdan, *The McCarthy Chronicles: Episode 1*'ı oynarken en sevdiğim sahnelerin, ezberlediğim repliklerin hepsi aklıma uçuştu. İlk başta da şu (Kemal Tahir'in Gangsterler Kraliçesi'nden): Eller yukarı, kalbimin orangutanı...

The McCarthy Chronicles ise bu verdiğim sulu örneğin aksine türün en karanlık ve kötümser yanlarını aldığını daha en başında belli ediyor; oyun, kahramanımız Rick McCarthy'nin bir ipin ucunda sallanan cansız bedenini göstererek açılıyor. Geçmişe dönüp bu noktaya nasıl geldiğimizi anlatan birinci bölümde, kariyeri trajik bir olayla alaşağı olmuş (bu olayın ne olduğu pek tabii ki anlatılmıyor, janrın en çekici yanı hiçbir zaman bütünüyle dağılmayan bu gizem çünkü) özel dedektif Rick McCarthy, kendisinden yardım isteyen bir kadınla görüşmek üzere kiliseye gidiyor ancak vardığında kadının çarmıha gerilmiş cesediyle karşılaşıyor. Polisler gelmeden bulabildiği tek kanıtın Rick'i yönlendirdiği Grovesnor Oteli oyuncuyu, hem doğaüstü olaylarla örülü bir aile trajedisine hem de Rick'in sonuna götürüyor.

Calin Leafshade takma adını kullanan Steven Poulton'un (dedektiflik nasıl sirayet etti bana görüyorsunuz, ilk iş adamın maskesini düşürdüm) tek başına yarattığı *The McCarthy Chronicles: Episode 1*'daki en başarılı öge Rick McCarthy karakteri. Yapımcısının aynı zamanda seslendirmesini de yaptığı Rick McCarthy, tarazlı sesi, aşkından ölse belli etmeyen soğukkanlı hali, şairâne cümleler, uzun benzetmelere rağmen gülünç kaçmayan konuşmasıyla benim bir oyunda karşılaştığım en ayrıksı dedektif tiplemesi.

Sadece Rick değil diğer karakterler de, -birçoğu içedönük erkek, alık kız, vamp kadın gibi bildik prototipler olsa da- ustalıkla yaratılmışlar. Bunun yanısıra, oyunun siyah, beyaz, gri ve bu karanlıkta etkisi iyice artan kan kırmızısından ibaret renk paletiyle grafiklerde yansıtılmaya çalışılmış kara film havası çok çok zarif. *The McCarthy Chronicles*'ın yegâne kusurları, bazı odaların biraz boş (o da oyunun teatral havasını vurgulamak için yapılmış bilinçli bir seçim bence), bulmacalarının da bulmaca denemeyecek kadar basit problemler olması. Ama hikâye öyle maharetle anlatılıyor ki, bence ziyânı yok. Hem söyleyin; tek gözü bir piksel olmasına rağmen klark atıyormuş gibi havalı duran kaç karakter kaldı günümüzde?

Yapımcı: The Thought Radar
Yapım yılı: 2009
Dağıtım: http://www.thethoughtradar.com/AGS/McCarthyV1.1.zip (ücretsiz)
Web Sitesi: www.thethoughtradar.com





The Marionette

AYRILIĞI, YALNIZLIĞI DEMEK Kİ BİLMİYORSUN

Unuttuğumuz, yarım bıraktığımız, tamamına erdiremeyip bir köşeye fırlattığımız her şeyin (bir kitap da olabilir bu, bir ilişki de) başka bir gerçeklikte eskidikçe korkunçlaşarak varlığını sürdürdüğünü anlatan *Re-cycle* isimli bir Uzakdoğu filmini anımsadım *The Marionette*'i oynarken. Sanıyorum hem konu olarak birbirlerini andırdıkları, hem de bu güzel fikir, iki yapımda da kötü bir işlenişle heder olduğu için.

The Marionette, bir heykeltraş olan Martin'in yabancı bir evin önünde, otomobilinin içinde uyanmasıyla başlıyor. Ceplerinde anahtarlarını ararken, oyunun rüyadakilere benzer, ilintisiz gibi görünen bağlantılarından ilkiyle karşılaşıyor: Tavanından ilmeklerin sarktığı bir odanın fotoğrafı. Resmin arkasında daha da bir acayip ipucu yazılı: 1011. Oldukça merak uyandırıcı bir giriş yapan *The Marionette*, ne yazık ki aynı sürükleyicilikle devam etmiyor. Biraz sonra bizi bu eve Alice isimli bir kızın getirdiğini öğreniyor ve çocuk artistler, şöhret tutkusu gibi -biz avam halkailgi çekici gelebilecek temaları olan hikâyeyi çözmeye çalışıyoruz. Fakat *The Marionette* görsel bir bütünlük sağlayamadığı gibi (bağımsız oyunların grafikleri ni değerlendirirken baktığım tek kriter bu, sonra oyunları oynayıp "grafikleri çok eski bunun yae" diye mesaj atmayın, kızarım), anlatımda da belirli bir tarz tutturamıyor. Hikâyenin kör gözüm parmağına bir didaktikte anlatılması sebebiyle oyun duygusal bir tempo da yakalayamadığı için *The Marionette* oyuncuya pek bir şey hissetiremeden bitiyor. Geriyeyse, "okuduğumuzu anlayalım" sorularında tek boş bırakmayan benim, sizler için cefa çekerek çıkardığım şu ana fikir kalıyor:
Keser döner, sap döner, gün gelir hesap döner.

Yapımcı: Team Effigy Yapım yılı: 2009 Dağıtım: http://themarionette.game-host.org/ (ücretsiz)
Web Sitesi: http://themarionette.game-host.org/

OLAĞAN ŞÜPHELİLER

Trauma

Trafik kazası geçiren bir kadının, kimliğinin farklı yönlerini açığa çıkaracak rüyalarında dolaşacağımız Trauma, daha çıkmadan bağımsız oyun ödüllerine aday gösterilen yapımlardan biri. Geliştiricisi Krystian Majewski'ye yapmadığım gazeteci numarası kalmamasına rağmen fazladan tek bir bilgi koparamadığım ("Türksün Almanyalı sen Türksün" bile dedim, düşünün) Trauma'nın tarifi zor görsel tasarımının güzelliğini şu videodan (http://tinyurl.com/ogz-trauma) izleyebilirsiniz.

ADALETİN BU MU DÜNYA?

Kaptain Brawe: A Brawe New World

"Bu oyunu basında ilk ben inceliyorum" yazacağım, siz de haklı olarak güleceksiniz "*Diablo III* müdür mübarek?" diyerek. Doğru olmaya doğru, sahiden ilk ben yazıyorum, hem çok iddialı bir oyun olmasına ne gerek, vaadettiklerinin yarısını bile gerçekleştirse razıydım ama doğrusu o da yok. İşte, herkese talih, bana kör Salih.

İlk ekran görüntüleri yayınlandığından beri takip ettiğim *Kaptain Brawe: A Brawe New World* ası lına bakarsanız bir bağımsız oyun başarısı. Petar Ivancek tarafından hazırlanan ve ilk demosu 2006 yılında yayımlanan *Kaptain Brawe*'in lisans hakları dört yıl sonra Hırvat yapımcı Cateia Games tarafından satın alınıyor. Fakat onlar da benim gibi oyunun grafiklerinden etkilenip de kanmışlar diye düşünüyorum artık. 1834'te, insanlığın başka gezegenlerde de yaşayabildiği alternatif bir gerçeklikte, bir uzay polisi olan Kaptain Brawe'i canlandırdığımız oyunun, ışıklı renkleri ve teknolojiyle nostaljiyi birleştiren muazzam tasarımlarından başka elle tutulur bir özelliği yok çünkü. Bir yardım çağrısı üzerine büyük bir komploya doğru bilinçsizce yola koyulan Kaptain Brawe, bir cümlede dört telaffuz hatası yapan, iyi kalpli, saftoron, hafif de bön bir karakter (oyunun sonlarına doğru bir kötünün söylediği gibi aslında daha ziyade bir "babun"). Fakat bu ilginç karakter seçimi, komik olmaya çalışan, fazla özentili yazım sebebiyle işe yaramıyor. Oyun ilerledikçe kontrol edeceğimiz diğer iki karakter de eşdeğer sığlıkta olduğundan benzeri bağımsız oyunlara göre epey ustaca hazırlanmış bulmacalar bile *Kaptain Brawe*'i kurtaramıyor. Bu yüzden *Kaptain Brawe: A Brawe New World*'ü hikâye, karakter aramadan motomot bulmaca çözmeyi seven oyunculara önerebiliyor, yazarlık kariyerimde "dünya basınında bir ilk" çıkışı beklerken "bu oyunu sabredip de bitirmiş ilk çilekeş oyuncu" titrini alarak bu yazıyı boş bir gururla terk ediyorum.

Yapımcı: Cateia Games
Yapım yılı: 2010
Dağıtım: http://www.gamersgate.com/ ($16.99)
Web Sitesi: http://kaptainbrawe.cateia.com/

Casebook

AĞLARKEN GÜLÜYORUZ, YAŞARKEN ÖLÜYORUZ

Casebook'un "full motion" video bir oyun (ortaokul çevirisi: "film görüntülü oyun") olduğunu gördüğümden beridir Yeni Zelandalı yapımcı firma Clocktower Games'in bağımsız olup olmadığını hiç değilse kırk kere kontrol ettim. Çünkü 90'lı yıllarda macera oyunlarında sıkça kullanılan full motion video teknolojisinin maliyetine büyük firmalar bile güç yetiremeyip 90'ların sonuna doğru kullanmayı bırakmışlardı. Pahalı olduğu kadar riskli de olan bu türde oynadığım son oyun olan 1998 çıkışlı *Black Dahlia*'nın kutusunun üstünde yazan yazı bu tekniğin ne menem zor bir şey olduğunu özetler nitelikte: 8 CD – EXTRAVAGANZA ("oha" diye çevirebilirim bunu gönül rahatlığıyla).

Detektif James Burton'ın sessiz ortağını oynadığımız *Casebook*, 6 bölüme tamamlanacak şekilde hazırlanmış ve hâlihazırda ilk 3 bölümü yayınlanmış bir polisiye oyun serisi. Birinci bölüm *Kidnapped*'de kaçırılmış iki çocuğun izini sürerken, ikinci bölüm *The Watcher*'da intihar süsü verildiğinden şüphelendiğimiz bir cinayet vakasını çözmeye çalışıyor, yayınlanmış olan son bölüm *Snake in the Grass*'da ise bir önceki bölümde suçlu olduğunu ispatladığımız fakat yakalayamadığımız katilin peşine düşüyoruz. Oyunun mekaniği, suç mahalinden delil toplama, daha sonrasında ise delilleri incelediğimiz, ilintili ipuçlarını birbirine bağladığımız mini oyunları çözmek üzerine kurulu. Bu mini oyunlar genelde oldukça kolay olduklarından bir süre sonra oyun kendini tekrar ediyormuş gibi gözükse de, oyunun işinin ehli biri tarafından kotarıldığı belli olan temposu durumu kurtarıyor. Tam sıkılacakken çok önemli bir ipucu ortaya çıkıyor ya da ortağımız James Burton (bütün pis işleri sizin yapmanıza rağmen oyunun kahramanı o) can alıcı bir soruşturmaya girişiyor. Bunların yanısıra birçok ipucunu topladığımızda James'in sisli puslu yorumlar yapması, delilleri incelememize yardım eden Pete'in de ağzının hiç durmaması *Casebook*'u canlı ve güzel bir polisiye diziye çok yakın bir deneyime dönüştürüyor.

Full motion video oyunların yarısından fazlasının batmasına sebep olan oyunculuk konusunda ise *Casebook*, oldukça düzgün bir iş çıkarıyor. Oyunculuklar türdeşlerine kıyasla çok çok iyi, "gerçek kesit" uydurukluğunda sahneler de yok değil fakat oyunun ciddiyetini bozamayacak kadar az bunlar. Her ne kadar James Burton'ı oynayan Julian Temple ilk bölümde sadece lafı gediğine koyan, kendine aşık, parlak dedektif prototipi gibi görünse de sonraki bölümlerde karakter gelişimi çok iyi oturtulduğundan hikâyesini merak edeceğiniz bir kişi haline geliyor. Zaten *Casebook*'un en başarılı olduğu husus da tüm bölümlerin senaryolarının (öykü değil basbayağı senaryo çünkü) yabana atılmayacak denli ustaca yazılmış olmaları. Bütün iyi polisiye romanlarda olduğu gibi esrarlı gerçek son ana kadar tahmin edilemiyor. Bense hâlâ, körün değneğini bellediği gibi her polisiyede aynı tahmini yapıyorum: Katil uşak, katil uşak!

Yapımcı: Areo
Yapım yılı: 2008/2009
Dağıtım: http://us-adventureshop.gamesplanet.com/ ($16.99)
Web Sitesi: http://www.casebookthegame.com/

OLAĞAN ŞÜPHELİLER

Gemini Rue

2010 Bağımsız Oyunlar Festivali'nde (Indepent Games Festival) büyük ödülü alan *Gemini Rue*, kardeşini mafyanın elinden kurtarmak için kolları sıvayan Azriel Odin ile bir hücrede hafızasını kaybetmiş bir halde gözlerini açan Delta-Six'in nerede kesişeceği belirsiz hikâyelerini anlatıyor. Şu haliyle, çokça denenip de bir türlü ele geçirilemeyen eski macera oyunlarının ruhuna en çok yaklaşmış gibi görünen ve bağımsız oyun forumlarından dünya basınına taşınan oyun, üniversite 3. sınıf öğrencisi Joshua Nuernberger tarafından yaratılmış (siz daha armut toplayın).

KARANLIĞIN LORDLARI, IŞIĞIN KARDEŞLERİ -KAAN ALKIN

Castlevania - Lords of Shadow

En Güzel Yeri

Hikâyenin yarattığı hayal kırıklığı yüzünden LoS ile yıldızımız bir süre barışmadı. Taki Dark Lord of Lycans, kurt adamların karanlık lordu Cornell'le karşılaşana kadar. Richard Riddings tarafından seslendirilen Cornell önce hikâye hakkında hiçbir karakterin vermediği kadar bilgi veriyor, ardından da oyunun en iyi boss kapışmalarından birinde rakibimiz oluyor. Aslanım benim, kurdum daha doğrusu.

AYDINLIKLA KARANLIK, İYİLİK VE KÖTÜLÜK HER ZAMAN BİR DENGE İÇİNDE OLMALI. Kardeşliğin kurucuları bunu bildikleri halde nasıl düştüler bu hataya? Hiçbir insan böyle bir güç barındırmamalı bünyesinde. Güç tanrılara has olmalı, insanlar ise asla tanrıya dönüşmemeli. Işığın kardeşliği karanlıkla çarpışırken gerekenden çok daha fazla güçlendiğini fark edemedi mi? Denge bozuldu. Karanlık dünyadan defedildi. Işığın temsilcileri elde ettikleri güçle kendi bedenlerini terk edip tanrıların arasında yerini aldı. Dengenin yerini kaos aldı. Şimdiyse karanlık hüküm sürüyor bu topraklarda. Dostlarım, silah arkadaşlarım, insanlarım bir bir düşüyor karanlığın pençeleri arasında. Marie, seni seviyorum. Seni korumak için yanında olamadım, özür dilerim. Ama seni yaşama döndürmek için hâlâ bir yol var, seni ve tüm insanlığı aydınlığa kavuşturmak için.

Tanrının maskesi gerçek mi? Ölüleri hayata döndürebilecek güce sahip mi? Eğer sahipse, bedeli ne böylesine bir gücün? Bu soruların cevaplarını oyun boyunca alacaksınız bir bir. Merak etmeyin, 2 yıldır heyecanla beklediğim, baştan sona bir kez oynamakla yetinmeyip ikinciye giriştiğim, muhtemelen tüm zorluk seviyelerinde suyunu çıkarmadan da başından kalkmayacağım Lords of Shadow hakkında elimden geldiği kadar spoiler vermemeye çalışacağım. Kitabın sayfaları arasında ufak ufak kaybolurken, neler gördüm, neler hissettim, neleri beğendim, hayal kırıklıklarım nelerdi, sayfalarımın yettiği kadarıyla anlatmaya çalışacağım. Bakalım kelimelerime hayranlığım mı hayal kırıklıklarım mı hükmedecek.

HAVANIN KARARDIĞI O GİZEMLİ AN

Hayal kırıklığımın nedeni belli aslında. LoS ile iki yıldır Gamescom'da buluşuyoruz. Hem gösterimler sırasında hem de yapımcıyla yaptığım röportajlarda sürekli hikâye tarafına yükleniliyor. İşin eğlenceli kısmı olarak aksiyon da anlatılıyor elbette fakat beni genelde vuran şey oyunun hikâyesi, sunumu gibi öğeler olduğundan bu yöndeki beklentim geçtiğimiz iki yıl boyunca yükselmeye devam etti. Sonuçta, neredeyse "salt" bir aksiyon oyunuyla karşılaşınca da hayal kırıklığına uğradım. "Sevdiğimi öldürdüler, gezegeni karanlığa boğdular, gidip alayının canına ot tıkayacağım" şeklinde özetleyebileceğimiz hikâyede vurucu bir şeyler arayıp durdum. Ve ancak sonunda bulabildim, çünkü oyun başladığından çok ama çok daha iyi bitiyor. Ancak tansiyon yükselene kadar canımızı sıkacak tek şey hikâyenin güdüklüğü olmadığından, bu şahane son da oyun hakkındaki son kararımı bir yere kadar değiştirebiliyor.

Yeni nesil ilk Castlevania oyunu olan Lord of Shadows, *God of War* formülünü birebir uyguluyor. LoS'u diğer denemelerden ayıran özellik, diğer oyunların aksine *God of War* olmaya çalışmaması. Onun yerine, mevcut formülü değerlendiren ve dövüş sistemini birebir oyuna aktaran bir oyun yapılmış. Gabriel'in "Combat Cross" adı verilen silahı aynı Kratos'un bıçakları gibi uzadığı için animasyonların da büyük kısmında benzerlikler görmek mümkün. Zaten benzerlikler de bu noktada sona eriyor. Aklınızda tutabileceğinizden fazla yetenek kısa sürede emrinize amade oluyor. Başlarda tecrübe puanlarınızı harcayarak aldığınız yeni yetenekleri gereksiz bulabilirsiniz. Karşınıza çetin bir rakip ya da farklı düşman tiplerinden oluşan bir kalabalık çıkmadıkça gayet standart ataklarla işi götürebiliyorsunuz. İlerledikçe aksiyonun taktik derinliği de artıyor. Combat Cross, Gabriel'in sahip olduğu tek silah değil. Fırlatma bıçaklarını da gayet hünerli kullanan kahramanımız figüran düşmanları tek atışta ortadan kaldırabiliyor. Bir seferde en fazla 10 bıçak taşıyabiliyor ama sorun değil, düşmanlardan ve sağda solda bırakılmış heybelerden bol bol bıçak çıkıyor. Ayrıca etraftaki sandık, vazo gibi şeyleri kırıp nadiren de olsa bir iki bıçak bulabiliyorsunuz. Combat Cross'ta olduğu gibi bıçaklarınızla ilgili becerilerinizi de zamanla geliştirebiliyorsunuz.



LoS'ta da "çabuk bas çabuk" oyunları var. Üçgenin, karenin yerini hepimiz biliyoruz değil mi?

Sinir Küpünün Yeni tanımı: Chupacabra

Bütün sihirli eşyalarınızı çalıp kaçan bu ufaklık, onca derdimiz yetmezmiş gibi bize bir de "sıcak soğuk" oynatıyor. Bu yaratıklar ne iyi, ne kötü. Tek bir ilgi alanları var, o da her tür büyülü eşya. Allah'tan aldıklarını geri vermek gibi güzel bir huyları da var. İşin uyuz yanıysa sadece bir kere karşınıza çıkmakla yetinmiyorlar, her an her yerden çıkabilirler. Fakat maymun gibi etrafta dolandırdıktan sonra bir de eşyalarımıza el koysalardı Sixaxis'i camdan sallardım herhalde.



KUTSAL EMANETLER

Kutsal emanetler dövüş sistemini derinleştiren ve çeşitlendiren bir başka öğe. Aydınlık ve karanlık emanetler arasında geçiş yaparak farklı yetenekleri kullanabiliyoruz. *GoW*'dan hatırlayacağınız orb toplamaya benzer bir sisteme sahip kutsal emanetleri kullanabilmek için belli miktarda büyü gücüne sahip olmanız gerekiyor. Size bu gücü veren orb'larıysa öldürdüğünüz rakiplerinizden ya da ara sıra rastlayacağınız heykellerden alıyorsunuz. Eğer karanlık ya da aydınlık güçleriniz aktifse bu arada öldürdüğünüz rakiplerinizden orb çıkmıyor. Karakterin fazla güçlü olmasını engellemek adına bir taş kağıt makas sistemi yaratmaya çalışmışlar. Bu, kapışmaları da gayet güzel dengelemiş. Örneğin aydınlık kutsal emanetini aktif hale getirirseniz Gabriel'in etrafını mavi bir hale kaplıyor. Bu durumdayken rakiplerimize vurdukça sağlık çalabiliyoruz. Karanlık tarafa geçtiğimizdeyse Gabriel alev alev kırmızılara bürünüyor ve düşmanlarına normalden çok daha fazla hasar verebiliyor. Belli yetenekleri kullanmak için birini ya da diğerini aktif hale getirmeniz gerekebiliyor.

Ayrıca kutsal emanetlerle ilgili bulmacalar da yer alıyor oyunda. Çözebilmek için doğru zamanda doğru eşyayı kullanmanız gerek. Kutsal emanetlerin getirileri dövüş sistemini derinleştirirken bir yandan da işimizi kolaylaştırıyor lakin bu sefer de orb fakiri olduğumuz için kısa sürede dımdızlak ortada kalabiliyoruz. Büyü gücü olmadan Gabriel'ın başı çok hızlı bir şekilde belaya giriyor genelde. Bu noktada devreye bir diğer oyun mekaniği olan "fokus sistemi" giriyor. Kutsal emanetlere başvurmadan dövüştükçe ekranın altında yeni bir bar açılıyor. Barı doldurmayı başarırsanız fokus modu aktif hale geliyor ve hemen her vurduğunuz düşmandan orb düşmeye başlıyor. Bu mekaniğin handikapı, herhangi bir darbe alırsanız sıfırlanıyor olması.

Özetle güçlerinizin kullanımını eşit olarak dağıtmaktan başka çareniz yok. Biraz kendinizi iyileştirmeli, sağlığınız yükselince hasara odaklanmalı, aydınlık ve karanlık tarafın büyü güçleri tükenmeden fokusa zorlamalısınız. Her iki kutsal emaneti heykellerden aynı anda doldurabilirken, dövüş sırasında birini ya da diğerini seçmeniz gerekiyor. Düşmanlardan düşen orblar otomatikman size gelmiyor. L3 ya da R3'e basılı tutarak belli bir alandaki tüm orbları istediğiniz tarafta biriktirebiliyorsunuz. Eğer dengeyi iyi kurarsanız oyun boyunca herhangi bir çarpışmada ölmeniz pek olası değil.

>>





Haç kullanırız da kutsal su kullanmaz mıyız? Yeterince tecrübe puanı harcarsanız kutsal ışık bile alabilirsiniz.



Teknoloji Singularity'deki kadar ileri değil. O yüzden Combat Cross'umuzu bu daha az gösterişli cihazla geliştiriyoruz.

Bana sorasanız Gabriel'in en karizma hareketlerinden biri Chain Saw. Bir de şık göründüğü kadar etkili olsa süper olacak.



COMBAT CROSS

Combat Cross aslında Işık Kardeşliği'nin ele geçirdiği ilk kutsal emanetlerden biri. Diğer şövalyeler daha standart silahları tercih ederken Gabriel bu enteresan silahla kendini daha rahat hissediyor. Demirden yapılmış haç, içinde bir zincir gizliyor. Zincirin ucundaysa bir bıçak daha var. Uzun menzilli bu yakın dövüş silahını Gabriel sağa sola tırmanmak için kanca olarak da kullanabiliyor.



GABRIEL'IN SÖZDE ÖZGÜR DÜNYASI

Bir önceki cümlemi düzeltme ihtiyacı içindeyim aslında. Zira birçok çarpışmada öleceksiniz. Gabriel bir yerden bir yere atlayacak, eli ayağı kayacak ve düşüp "çarpışmada" can verecek. Platform öğeleri ve bulmacalar oyuna gayet güzel yedirilmiş. Combat Cross'un kısa zamanda sağa sola atabileceğiniz bir kanca haline gelmesi bulmacaların çeşitliliğini de artırmış. Zaten bulmaca ve platformlarla ilgili tek sorunum, takip edilecek bir tanecik yol dışında alternatif olmaması. Biraz son *Prince of Persia* gibi olmuş. Yapımcılar tek bir şeyle ilgilenmemizi istiyorlar, bu kısmını anlıyorum ama nedenleri tam bir muamma benim için. Gabriel gibi tecrübeli bir şövalyenin, savaşçının ya da her neyse, bir yerden bir yere gitmek için tek bir yöntem bulabiliyor olması saygınlığına gölge düşürüyor. Özellikle oyunun bizi önceki bölümlere tekrar tekrar dönmemiz için yönlendirdiğini düşününce, bu sistem daha da anlamsızlaşıyor. Bölüm tasarımları aşamasında da bazı şeylerin bu yüzden gözden kaçtığını tahmin edebiliyorum. Görünmez duvarların bolluğu, alet edevat, eşyalar, bitkiler vb öğelerle görsel olarak zenginleştirilmiş ancak önünde hiçbir engel olmamasına rağmen bir türlü gidemediğimiz yolların, giremediğimiz odaların sayısı da hiç az değil. Bunun dışında bir sıkıntı yok. Gabriel atlıyor, zıplıyor, kancasını atıyor, duvarlara tırmanıyor, dehlizlerden yuvarlanıyor. Arada bir yönünü şaşırıp başladığı yere dönüyor.

Başladığınız yere dönmek az önce bahsettiğim gibi oyunun bir parçası. Daha ilk bölümlerden "henüz bu kapıyı açacak kadar güçlü değilsin", "silahını geliştirmeden buradan geçemezsin", "henüz buraya ulaşacak beceriye sahip değilsin" tarzında mesajlarla karşılaşmaya başlıyorsunuz. Bu mesajlar daha sonra aynı bölümlere geri dönmeniz için yeterli değilse, bölüm aralarında açılan, menüden de girip görebileceğiniz dünya haritasını açıp bakınca geri dönmeye ikna oluyorsunuz. Bir önceki bölümün sadece %8'ini tamamladığınızı görünce, "kesin iyi bir şeyler kaçırdım" psikolojisine giriveriyorsunuz. *GoW*'da olduğu gibi belli eşyaları toplayarak sağlığınızı, aydınlık ve karanlık büyü güçlerinizin miktarını artırmanız mümkün. Her bölümün sonunda her çeşit eşyanın kaçta kaçını bulduğunuz da gösteriliyor. Evet, her durumda en az bir kez eski bölümleri ziyaret ediyorsunuz. Lycan'ların topraklarından çıkana kadar pek umurunuzda olmuyor bu sağlık ve büyümetre hikâyesi. Fakat gitgide daha sağlam karakterlerle kapışmaya başladığınızda yaptığınız hatayı fark ediyorsunuz. Aklınızın başınıza geldiği anlar tek vuruşta sağlığınızın yarısını kaybettiğiniz, tek vuruşta bütün büyü gücünü harcadığınız ya da çaldığınızdan fazla sağlık kaybettiğiniz dakikalara tekabül ediyor genellikle.



ÖLÇEK

İri kıyım düşmanlar, diğer bir değişle "boss"lar oyunda büyük bir yer tutuyor. Boss kapışmalarında dövüş mekanikleri kadar ölçek de önemli bir öğe, en azından bu tür bir oyunda. Castlevania iş ölçeğe gelince bir yere kadar başarılı. Oyunun her karesi, baştan sona yağlıboya bir tabloyu andırıyor. PS3'te gördüğüm en güzel oyun diyebilirim gönül rahatlığıyla. Her pikseli özene bezene tasarlanmış, detaylandırılmış, renklendirilmiş. Herhangi bir anda durup, kamera açısı ne olursa olsun, ne tür bir aksiyon içerisinde olursanız olun, hayran hayran seyredebilirsiniz ekrandaki görüntüyü. Bu güzellikle oyuncuyu pençesine alan yapımcı, *GoW*'un da en büyük silahlarından biri olan ölçekle vurmak istemiş oyuncuyu. Arka planda açık deniz, kıyının biraz açığında ufak bir adaya kondurulmuş ufak bir şato. Bir kuleden diğerine geçmeye uğraşıyorsunuz. Batan güneş mavi, yeşil ve sarı tonlarıyla boyuyor gökyüzünü. *GoW 2*'deki Sisters of Fate bölümleri geliyor aklıma. Her şey kusursuz görünüyor. Ama bir dakika, olumsuz bir şeyden bahsedecektim ben değil mi? Çok pardon. Ölçek olayını kotaramadıkları nokta boss kapışmaları. Özellikle oyunun başlarındaki çarpışmalarda, düşmanın ebatları ne kadar büyükse o kadar çuvallanmış. Örneğin Gabriel ancak ayak başparmağıyla boy ölçüşebileceği kadar devasa bir Titan'la çarpışırken, Titan'ın dizinden yukarısını görememek son derece sıkıntılı anlar yaşamamıza neden oluyor. Hele ki o Titan başının üstünde bir hale gibi dönen taşları kafanıza yağdırmaya başladığında, zaten haksız olan rekabet bir de kameranın azizliğiyle





Aşağıya bakmak çoğu zaman iyi bir fikir değil. Bu arada bu kötü adamlar neden hep dağ başında yaşıyor yahu! Yerin dibine girseler ya.



Bineksiz Şövalye mi olur?

Yazıda bahsetmedim ama oyunda bolca binek var. Daha doğrusu biz kafalarına vurup vurup binek haline getiriyoruz kendilerini. GoW'dakinden farklı olarak binekleri sağa sola tırmanmak, belli yerlerden geçmek, kapıları açmak ve bulmacaları tamamlamak için kullanıyoruz. İşimiz bitinceyse…

birleşip hepten canınıza okuyor. Bir şekilde Titan'ın üstüne tırmanıp orasındaki burasındaki ıvır zıvırı kırmamız gerekiyor. Sıkıcı, ağır, bayağı.

Ekrana sığdırabildikleri karakterlerle kapışmalar konusundaysa yapımcı ekibi ayakta alkışlıyorum. Heyecanlı, hızlı ve muhteşem görünüyorlar. Üçüncü bölümden sonra oyun biraz hız kazanıyor. Biraz daha fazla ilgimi çekmeye başlıyor. Hikâye de, aksiyon da bir noktadan sonra zirveye ulaşıyor. Fakat daha oyunun başında yapılan güdük girişin etkileri oyun boyunca hikâyenin üstünden silinmiyor. Castlevania: Lords of Shadow, eğer salt aksiyon sizi kesmiyorsa, içine doğru çekileceğiniz bir oyun değil, içinde olmak için çaba göstermeniz gereken bir oyun.

BİRAZ SUSABİLİR MİSİN?

Görsel olarak dört dörtlük, müzikleri muhteşem, sunumuysa biraz ağır bu oyunun atmosferine kapılıp gidemeyişimin en büyük nedenlerinden biri de karakter seslendirmeleri. Hikâyenin anlatımını yapan ve oyunda da yan karakter olarak yer alan Patrick Stewart, bir romanı dolduracak kadar cümleyi art arda eklerken, kendi kariyerinin en kötü seslendirmesini yaptığının farkında mıydı bilemiyorum. Ancak aklının bambaşka bir yerde olduğundan eminim. Zaten videolarla değil, bölüm arası yüklemeler sırasında kitaptaki yazılar ve karakalem bir görselle desteklenen seslendirmeler iyice ruhsuzlaşıyor. Patrick sözde tane tane okurken ben bir şeyleri kaçırmak istemediğim, ama seslendirmeye tahammül edemediğim için hızlıca okuyup geçiyorum hemen. Yanlış anlamayın, kulak tırmalayan bir ses falan değil sorun; sadece sıkıcı, heyecan yoksunu.

Oyun içinde karşılaşacağınız diğer karakterlerin de pek heyecanlı olduğunu söyleyemeyeceğim. Ölümlülerin dünyasından tanrıların mesajını aktaran Marie, yarı tanrı olduğu söylenen ve yol göstericiliğimizi üstlenen Pan, Brotherhood of Light'ın en eski şövalyelerinden Zobek (Patrick Stewart), rollerinin ağırlığı altında ezilen acemi oyuncular gibi, en kısık en heyecansız sesleriyle konuşurken ekran karşısındakileri gazlamaktan bir hayli uzak kalıyorlar. İronik olan, Agarthalı dilsiz Claudia'nın "seslendirmelerinin" hepsinden daha duygulu, daha heyecanlı olması. Telepatiyle anlaşıyor abla ama biz de duyalım diye seslendirmişler.

Son satırlarımı yazarken bir yandan oyunun menüleri arasında geziniyorum. Hangi güzel ayrıntıyı sıkıştırabilirim aralarda diye dolanıyorum. Aslında menülerin kendisi de çok hoş düşünülmüş bir ayrıntı. Yeni bir şey değil yapılan; baştan aşağı bir kitap olarak tasarlanmış her şey. Sayfaları çevirerek menüler arasında geziniyoruz. Ayarlar, kontroller, harita, beceriler, alet edevat. Oyunda karşılaştığımız karakterler ve yaratıklar hemen birer madde olarak ekleniyor bu sayfalara. Sağ sayfada kara kalem bir resim, sol sayfada karakterlerin bilgisi. Alışılmadık bir şey yok. Ama hoş olduğu ve oyunun havasını gayet güzel yansıttığı açık. Asıl hoşuma giden sayfalar arasında gezerken, becerileri tek tek incelemek. Bir becerinin sayfasını açtığınızda sol tarafta nedir, kullanmak için ne gerekir muhabbetleri anlatılırken, sağ sayfada kara kalem çalışılmış bir animasyonla hareketler gösteriliyor. Kimilerine anlamsız gelebilir. Ama buradaki animasyonlara baktığım anda neyi nerede kullanabileceğimi hop diye canlandırabildim kafamda. Hoşuma gitti. Henüz edinmediğimiz becerilerin de nasıl göründüğünü bilmek hoş bir ayrıntı. Menülerde her şey basit, anlaşılır ve düzenli.

Bu anlaşılırlık oyunun tamamına yayılmış durumda aslında. Basit, anlaşılır ve düzenli. Ekibin oyun üstünde bu kadar çalışması, oyunu bu kadar cilalayıp karşıma çıkmış olmaları beni gerçekten mutlu ediyor. Hikâye konusundaki sıkıntılarım da olmasa, yılın oyunu budur diyebilirdim. Bir sonraki oyuna kısmetse.

Ne İyi Ne Kötü?

✔ Grafikler muh-te-şem ✔ Aksiyon dozu yüksek ✔ Bol bol bulmaca ✔ Boss kapışmaları ✔ Oyunun sonu ✔ Dövüş mekanikleri
✖ Seslendirmeler zayıf ✖ Hikâye daha güçlü olabilirdi ✖ Sunum güdük ✖ Sonlara doğru kendine geliyor



Bu açıdan bir sorun yok. Fakat bizim ayaklarımız da yerdeyse, ne ablanın yüzünü ne de kafamıza fırlattığı kayaları görebiliyoruz.



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Yılın oyunu olabilecekken, yılın en iyi oyunlarından biri olmaya razı. Gabriel'ın gözleri yaşlı ama başı dik.

8,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Mercury Steam → **Dağıtım:** Konami Digital Entertainment / Aral İthalat → **Kutulu Fiyatı:** 95TL → **Dijital İndirme:** -
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** www.konami.jp/castlevania → www.castlevaniacrypt.com/



YİNE Mİ!

Dikkat edin, Japonya tarihi konulu her oyunda kavga nedenimiz "toprak". Yahu hiç mi bir kadın yüzünden, para yüzünden veya can sıkıntısından savaşınız olmadı, sorarım size ey Nobunaga torunları!

Bayonetta > Sengoku Basara > Dynasty Warriors 6







HARALA GÜRELE... -VOLKAN TURAN

Sengoku Basara: Samurai Heroes

PS2 ZAMANINDA DEVIL KINGS adıyla bildiğimiz Sengoku Basara, feodal Japonya'nın tarihine biraz mangavari bir bakış atıyordu. Stratejikmiş gibi gözüken ama kaderi olabildiğine belli, önümüze geleni kesmemiz gereken bir aksiyon oyunuydu kendisi. Dört yıl kadar bir aradan sonra yeşil sahalara dönen Sengoku Basara, Samurai Heroes adlı üçüncü oyunuyla bu ününü devam ettirmeye kararlı görünüyor.

Bir oyunun kötü olması, onunla birlikte eğlenceli saatler geçiremeyeceğiniz anlamına gelmez. Özellikle eski kafa oyuncular bunu çok daha iyi biliyordur. Oynarken deli gibi eğlendiğimiz oyunların yarısından fazlası iyi oyunlar değildi. Sengoku Basara da, daha oyun çıkmadan izlediğimiz videoları sırasında bu izlenimi uyandırıyor, "iyi bir oyun beklemeyin ama çok eğleneceksiniz!" diye bağırıyordu. Dur durak bilmeyen bir aksiyon, üç-dört kat yükselmiş kombo mantığı, animelerden fırlamış abartılı sahneler ve kullanıcıyı çok da düşünmeye itmeyecek bir konu sunuyordu. Açıkçası bu vaatlerin hepsini yerine getirmiş.

Feodal sistemiyle pek çok oyuna ilham konusu olan eski dönem Japonya'sında geçiyor Sengoku Basara. Beş yeni karakter olduğu gibi, eski pek çok yüzü de görebiliyoruz oyunda. Amacımız Risk benzeri bir haritada en çok bölgeyi ele geçirmek. Bunun için de etrafımızdaki klanlara gidip kahramanca dövüşmemiz lazım. Hangi karakteri seçtiğiniz bu noktada çok önemi değil çünkü sinematikler haricinde değişen pek bir şey olmuyor. Zaten karakterler arasında pek fazla güç farkı yok, hepsiyle tam bir ölüm makinesi gibisiniz. Arenaya girdiğinizde yapmanız gereken ilk şey tüm haritayı gezmek. Önce tüm komutanları yenmeli, sonra da bölgesel liderleri tahtından etmelisiniz. Bunun yaparken de bir Dragon Ball dövüşçüsünden aşağı yanınız kalmıyor. Zıplama, tekme/yumruk, blok, kaçma gibi standart hareketlerin yanında, dövüş performansınıza göre dolan iki özel Basara gücünüz de bulunuyor. Bu güçler oldukça şatafatlı ve heybetli gözüktüğü gibi, etrafınızdaki onlarca kişiye de aynı anda etki ediyor. Bu da oyunun bahsettiği o "yüce" atmosfere hizmet ediyor şüphesiz. Üstünüze koca bir ordu geliyor, hepsi silahlı ve siz on saniyede hepsini geri püskürtüyorsunuz! Şüphesiz ki Malkoçoğlu filmlerini sevenler bu oyunda çok şey bulacaktır.

COMBOMANIA

SB'nın bir diğer ilginç yanı da kombo mantığını bir üst seviyeye çıkarması. Onlarca Hit'lik hareketler yapabiliyorsunuz ama bu hareketleri yarıda kesip başka çok Hit'lik hareketleri yaparak komboları devam ettirebiliyorsunuz. Bir de bunları Basara hareketleriyle birleştirdiğinizde ortalık kaostan geçilmiyor. Bir süre sonra ekranda **4000 Hit** yazısı görürseniz şaşırmayın. Çünkü gerçekten de hem çok hızlı/güçlü oluyorsunuz hem de üzerinize sürekli dayak yemek için can atan askerler yollanıyor. Oyunun yarısına geldiğinizde artık bu durumdan sıkılmanız kötü bir şey tabii. Birbirinin kopyası olan askerlerden yüzlercesini dövmek, pilav-papaz konusunu gündeme getiriyor. Boss dövüşleri her bölümün sonunda var ama hiçbiri sizden daha zeki ve güçlü değil. Birkaç basit taktikle hepsini yenebiliyorsunuz. Oyunun genelinde zaten bir *"yapay zekâsızlık"* bulunuyor ki oyunun en büyük eksisi bu. Kargaşa hissini yaşıyorsunuz; ama karşınızda sizi öldürmek isteyen bir ordu olduğu hissi kesinlikle verilememiş.

Arenalardaki dövüşlerin sonrasında liderlerden, komutanlardan ve bosslardan düşen koca koca paketleri toplayıp içlerinden çıkan materyallerle silahlarınızı ve özel kıyafetlerinizi güçlendirebiliyorsunuz. Bu malzeme konusu aslında oyunda büyük önem taşıyor; çünkü güçlü maddeler ancak ülkenin ücra köşelerinde bulunabiliyor. Oralara ilerlemek için de zorlu imparatorlukları dize getirmeniz gerekiyor. Riski var, ama karşılığında gelecek ödüller güzel. Strateji gereği, minik de olsa çevre imparatorlarla ortaklıklar kurabiliyorsunuz. Aynısını düşmanlarınız da yapabiliyorlar elbette. Bu yüzden bazı bölgeleri almak için iki kat daha fazla uğraşmanız gerekebiliyor.

Sengoku Basara, sürekli olarak aynı şeyleri yapmaktan **sıkılmayacak** oyuncular için kaçırılmaması gereken bir oyun diyebilirim; puana bakmasanız da olur. Ama biraz daha idealist oyuncuların çok yakınında durmaması gereken bir Japon oyunu. **Wii** versiyonunun biraz daha fazla eğlendirdiği gerçek, ama PS3 sahipleri bu sayfalarda çok daha iyi oyunlar görecektir.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Bol kombo ✔ Bol aksiyon ✔ Gelişim sistemi ✖ Ölmeye meyilli yapay zekâ ✖ Boss dövüşleri ✖ Kendini tekrarlayan bölümler

Oyun neyse ki co-op da oynanıyor. Bir arkadaşınızla ekranı ikiye bölerek aynı haritayı sırt sırta temizliyorsunuz.

Devil May Cry 4'ten tanıdığımız Hiroyuki Kobayashi bu oyunun altına da imzasını atıyor. Stilini burada da görmek mümkün.



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	☆☆☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Orta halli aksiyon oyunlarını sevenleri mest edecek bir oyun. Buram buram Japon kültürü koktuğunu da es geçememek lazım. Alerjisi olanlar sayfayı çevirip ellerini yıkamalı.

7,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Capcom → **Dağıtım:** Aral → **Kutulu Fiyat:** 120 TL → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası için:** http://www.samuraiheroes.com/



BEN OLSAM

Dürüst olmak gerekirse ben olsam bu oyunu yapmazdım. Gerek yok. Zaten belirli bir yaşa gelince merak edip okuyor insanlar bu seriyi. 10-12 yaşındaki çocuklar sevse ne olacak sevmese ne olacak...

KRAL BİLİRDİK, MAYMUN OLMUŞ –ALİ SEZGİN

Lord Of The Rings: Aragorn's Quest

STAR WARS'UN ÖYKÜSÜNÜN genç kitleye uyarlanması tamam da, Yüzüklerin Efendisi'nin basitleştirilmesine anlam veremiyorum. Orta Dünya külliyatının nadide bir eseri olan Hobbit'e lafım yok; ama trajedilerle, kanla ve dramla dolu bir seri Yüzüklerin Efendisi. Belli bir yaşı geçen herkesin mutlaka okuması gereken önemli bir seriden bahsediyoruz. Bu hazzı erkene almanın gereği var mı? Çocukların Glamdring oyuncağı için ağlayacağına veya ellerinde tek yüzükle gezeceğine inanıyorlar mı gerçekten? Markalaşma olayı iyi güzel de, sanırım çok fazla abartmamak gerekiyor.

Lord of the Rings: Aragorn's Quest, Frodo ve tayfı Elf'lerle gittikten sonra, geride kalan Samwise Gamgee ve ailesinin etrafında gelişiyor. Herhalde Orta Dünya'yı artık 100.000 kere kurtardığımızdan olsa gerek, olaya biraz farklılık katmak istemişler. Hikâyeyi Samwise Gamgee'nin gözünden, bütün olan biteni çocuk hobbitçiklerine anlatırken izleyeceğiz. Samwise hem artık yaşlanmış olduğundan, hem de çocuklarını etkilemek istediğinden olaylara biraz farklılık katabiliyor. Örneğin öyle garip Rohan sahneleriyle karşılaşıyoruz ki, bu konuya girmek bile istemiyorum. Oyunun çocuklar için yapıldığını düşünsek bile, bütün hikâyeyi katlederek LOTR'e ne gibi fayda sağlayabileceklerini anlayamadım.

MİNİ MİNİ HOBBITLER, ÇALIŞKANDIR İKİLER

Bana sorarsanız *(sormayın –Damla)*, bir oyun hem Wii'ye hem de PS3'e çıkıyorsa, çok özel bir yapım olmadığı sürece ondan köşe bucak kaçmanız gerekiyor. Wii'nin görsel anlamda yeni nesil konsolların yanına bile yaklaşamıyor olmasını geçtim, oyun doğrudan bambaşka kontrol sistemleri düşünülerek yapıldığından gamepad'le oynamak imkânsız hale geliyor. Aragorn's Quest'in tam anlamıyla basit bir Wii çevrimi olup, oyuncuya çok az şey vaat eden bir yapım olduğunu artık tahmin etmişsinizdir. World of Warcraft tek kişilik bir oyun olsaydı, Aragorn's Quest'e oldukça benzeyebilirdi. Çünkü Aragorn's Quest'te de büyükçe haritalarda çeşitli getir-götür görevlerini yapmaya çalışıyoruz. Görevlerin hiçbir numarası yok, hepsi "git şuradaki kurtları kes, şuradaki çalıyı yak" gibi saçma sapan, bir DVD'da bile olsa katlanılmayacak cinsten görevler. Bir de üstüne gamepad'le kontrol sorunsalı binince oyun gerçekten çekilmez bir hal alıyor. Aragorn's Quest'in büyükçe bir bölümünü Playstation Move ile oynadım. Bilek hareketlerini bile algılayan alete Wiimote muamelesi yapılmasından dolayı ne yazık ki hiçbir hareket düzgün çalışmıyor.

Saatlerdir düşünüyorum *Aragorn's Quest için ne söylenebilir* diye ama ortada hiçbir şey yok. Ara videolarda bile karakterlerin yüz animasyonlarının olmadığı bir oyundan bahsediyoruz. Ne vuruş hissi var ne de başımıza gelen ilginç olaylar. Bir de tüm bunların üstüne, seriyi okurken hayalimde canlandırdığım bütün ince detayları iğrenç hale getirmeseydi harika olurdu. Zaten Samwise anlatıyor diye olaylar gittikçe daha saçma bir hale geliyor. Normalde karşılaşmadıkları yerlerde orkların ve goblinlerin çıkması, Aragorn'un olmadık kahramanlıklar yapması; off anlatırken bile içim daralıyor resmen.

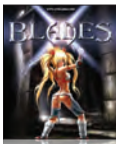
Aragorn's Quest, uzun zamandır oynadığım en kötü oyunlardan biri olmanın yanı sıra, Yüzüklerin Efendisi konseptini yerlerde süründürmeyi de başararak iyice sinirlerimi bozdu. Yapımcılar da artık lütfen sırf kâr amaçlı oyun üretmek adına, az efor karşılığında çok para vadeden çerçöple gelmesinler karşıma. Yeter yahu...



Oyunun görselleri o kadar boş ki, ork görünce seviniyorsunuz.

Bu ekran görüntüsünü oyunun Wii sürümünden aldım. PS3 sürümünden daha iyi görünen tek Wii oyunu budur herhalde.



World of Warcraft  > X-blades  > Aragorn's Quest 

EŞSİZ ÇÜNKÜ

Wii'de Playstation 3'den daha iyi duran tek oyun bu. Şaka yapmıyorum, açın karşılaştırın. Grafikler basitken fena durmamasına rağmen sırf 2-3 efekt ekleyeceğim diye mahvetmişler güzelim oyunu.



Mazoşist arkadaşlarınız oyuna Gandalf olarak dahil olabiliyorlar.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- (+) Yüzüklerin Efendisi
- (+) Kuşlar, böcekler
- (−) Kontroller
- (−) Hikâye
- (−) Sesler
- (−) Her şey

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** TT Fusion → **Dağıtım:** TT Warner Bros / Tiglon → **Sistem:** Playstation 3 → **Kutulu Fiyatı:** 149 TL
→ **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 8+ → **Dahası İçin:** www.aragornsquest.com

SON KARAR

Kategori	Puan (5 yıldız üzerinden)
Grafik	1
Hikâye	2
Atmosfer	1
Eğlence	1
İçerik Zenginliği	1
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	3

Daha fazla kötü konuşmak istemiyorum, lütfen üstüme gelmeyin, ben nazik bir insanım.

4,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl





EŞSİZ ÇÜNKÜ...

Monday Night Combat, DOTA ve Team Fortress gibi kendi türünü başlatan oyunları bir araya getirerek kendine has bir oyun oluşturmuş. Taret yapma seçenekleriyle kontrol unsurlarının da oyuna eklendiği MNC pek çok yönüyle dikkat çekmeyi başarıyor. Bir de bunun üstüne oyunun kendine has havası eklenince geriye zaten konuşacak fazla bir şey kalmıyor.

DOTA VE TF2'NİN GLADYATÖR ÇOCUĞU – ALI SEZGIN

Monday Night Combat

BU ARALAR AYRI BİR SEVİNÇLİYİM. Xbox'ımın internet adaptörü bozulduktan sonra neredeyse konsola küsüp yüzüne bakmaz olmuştum. Neyse ki Serpil'ler Gamescom dönüşü güzel bir sürpriz yaparak yeni bir Xbox 360 Slim'le geldiler ki, konsolun aslında bana ait olduğunu öğrenmemle keyfim ikiye katlandı. Online oyun oynamıyor olmaktan dolayı oyunlarımın çoğunu PS3'e alıyordum ki bu da internetten oynayabileceğim oyun seçeneklerimi oldukça sınırlıyordu. İşte Monday Night Combat'a ilk olarak bu dönemde denk geldim. Oyuna mal bulmuş mağribi gibi saldırmamı ancak böyle savunabiliyorum. Zira MNC hakkında çoklu oyuncu desteği olması dışında neredeyse hiçbir bilgim ve dolayısıyla hiçbir beklentim yoktu.
İşin aslı uzun süredir risk almıyordum ama sonucun oldukça tatmin edici olduğunu söyleyebilirim.

Monday Night Combat, zamanında fazlasıyla kullanılan "gelecekte geçen çatışmalı spor oyunu – televizyon programı" konseptini bir adım ileriyle taşıyor. İster tek bir takım olarak defans kulelerinin yanında karakterlerinizi de kullanarak gelen robotlara karşı para topunuzu koruyor, isterseniz de aynı *DOTA*'daki gibi rakip takıma karşı oynayabiliyorsunuz. İki tarafın da kendine ait para topu var ve amaç bu topu korumak. Topa zarar vermek içinse öncelikle bilgisayar kontrolündeki robotların onu savunmasız hale getirmesi gerekiyor. Elbette savunan taraf da boş durmuyor. Gerek bireysel olarak yaptıkları savunmalar, gerekse de belli noktalara inşa edilen taretler sayesinde savunma hattı oluşturma şansına sahipler.

REKLAMLARIN ARDINDAN SAVAŞ DEVAM EDECEK

MNC'ye ısınmak konusunda hiç zorlanmadım. Bunun asıl sebebi oyun mantığının çok basit olması: Rakipleri ve robotları öldür, para kazan ve parayla yetenek satın al. Kimisi *Team Fortress 2*'yi andıran kimisi tamamen özgün olan altı tane sınıf var ve tamamı oynaması kolay, ustalaşması zor yapıda. Bütün sınıfların, biri pasif olmak üzere para harcanarak güçlendirebilen toplamda üç yeteneği var. Örneğin Gunner sınıfı, en büyük derdi olan Assassin'leri uzaklaştırmak adına yere vurup bir şok dalgası yaratabiliyor. Assassin'se bu sorunun üstesinden görünmezliğini kullanarak geliyor. Çoğu oyunda olduğu üzere Monday Night Combat'ta da nihai bir taş-kağıt-makas mantığı var. İşin güzel yönü bir makasa karşı kullanılabilecek yaklaşık 20 tane taş çeşidi olması.

Monday Night Combat'ın koca bir televizyon programı temasında geçmesi aslında hoş bir fikir. Sunucu, Acun Ilıcalı kadar olmasa da oldukça konuşkan bir adam. Yaptığı yorumların yüzde 90'ı yersiz ve hatta anlamsız diyebileceğim kelime öbeklerinden oluşuyor. Her televizyon programı gibi Monday Night Combat da yayın hayatına devam edebilmek için reklamlara muhtaç. Dolayısıyla oyunun ortasında ekranınızın hayali firma logolarıyla kaplanması sizi şaşırtmasın.
Oyunun Xbox 360'a özel olduğunu görüp biraz hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz. Rahat olun, henüz resmi olarak dile getirilmediyse de yapımcıların ciddi ciddi PC sürümü hazırlığında olduğunu biliyoruz. Hatta iddia ediyorum, bu kadar sağlam altyapı ve sınıf dengesine bir de düzgün harita ve içerik desteğini ekleyebilirlerse Monday Night Combat, yeni bir *TF2* ya da *DOTA* olabilir. Eğer Xbox 360'ınız varsa kesinlikle hiç düşünmeden satın alabileceğiniz bir oyuna bakıyorsunuz. Oyunun bu kadar az ses getirmesi, büyük ihtimalle *Halo Reach* ile aynı döneme denk gelmesinden kaynaklanıyor. Ne olursa olsun... Böyle güzel bir yapımı kaçırmamalısınız.





Assault, konsol oyuncularının en kolay alışacağı sınıflardan biri. Ortalama silah gücü ve hızının yanı sıra jetpack sayesinde hava hakimiyetine de sahip.



Para topunu koruyan taretleriniz patladıysa başınız dertte demektir.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Sınıflar dengeli
- ✓ İki farklı türü başarıyla birleştiriyor
- ✓ Esprili oyun yapısı
- ✓ Kendini tekrar etmesine rağmen kolay sıkmıyor
- ✗ Harita sayısı daha fazla olabilirdi

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Uber Entertainment → **Dağıtım:** Xbox Live → **Sistem:** → **Kutulu Fiyatı:** → **Dijital İndirme:** Xbox Live 15
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** Mondaynightcombat.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★

Eskiden Pazar Gecesi Sinema kuşağı vardı ya, bu işte onun oyun hali.

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

PC PS3 360

"Yaa Volkan efendi. Sen bana yeteneksiz diyorsun ama gördüğün gibi dirsek vuruşum bile var!"

Oyunun belki de en güzel yeri, sinematikleri. Otur izle 3 gün, o kadar.

HANİ İŞLEYEN DEMİR IŞILDARDI?! -VOLKAN TURAN

Front Mission Evolved

BİLDİĞİN DEMİRDÖKÜM ROBOTLARIN, insanlar gibi hareket edip hikâye akışına yardımcı olmasının samimi bir tarafını göremiyorum açıkçası. Bilimkurgularda insanın etrafını demirle donatmayı, o demiri de üstün teknolojiyle süslemeyi, fakat hikâyedeki kötü adamı bir Aygaz tüpü değil de atom bombası yapmayı "aklıma güzel bir fikir geldi"cilik olarak görüyorum. Mech kültürü manga/anime platformunda pek şık hareket, ama oyunlarda olmuyor işte!

Front Mission da bana oldum olası böyle hissettiren oyunlardan biri oldu daima. Ekranda görünen o demir yığını, illa ki bir süre sonra insan suretine kavuşur. Yani o mech atmosferi asla oyun süresince ayakta duramaz. Sonra hikâyeye odaklanırım. Oradan da çok fazla malzeme çıkmaz. Front Mission 3'te iyi bir hikâye yakalamıştı yapımcılar aslında ama FM5'de gördük ki bu geçici bir durummuş... Evolved da, beşinci oyunun 50 yıl sonrasında (2171) geçiyor. İnsanlar artık asansörle dünya ve uzay arasında mekik dokurken (yakıştı bu deyim) kimliği belirsiz bir saldırı sonrası şehir, kahramanımız Dylan Ramsey'in başına yıkılır. O da prototip aşamasındaki oyuncağına atlar ve önce babasının, daha sonra da emirlerin arkasından koşar.



Front Mission hem bildiğimiz gibi, hem de biraz değil gibi. **Double Helix**, farkı bir tat katmak adına oyunda alışık olmadığımız bir şeyler denemiş. Farklı tat konusunda başarılı da olmuş olmasına ama yapılan iş günümüz standartlarına göre barajdaki yerini iyi konumlandıramıyor. Bir kolumuzda ağır, bir kolumuzda hafif uzak menzilli silahımızla, haritada gözüken tüm kırmızı noktaları yok etmekten ve bitiş çizgisine gelmekten oluşuyor robot üzerindeki tüm hakimiyetimiz. Wanzer (mech) teknolojisinin tüm nimetleriyle donatılmış bu aracımız yakıtı varsa jetpack'ini kullanabiliyor, kısa süreli uçabiliyor, keskin manevralar yaparak kurşundan kaçabiliyor, yakın dövüşte de elinden geleni ardına koymuyor. Açıkçası oyunun uzaktan çatışma bölümleri heyecanlı olabiliyor çünkü türlü türlü robotun türlü türlü zayıf noktası var her biriyle bu bilinçle kapışmak, strateji kısmından keyif almamızı sağlıyor, ama elimiz oyuna alıştıktan sonra da, klasik bir FPS'den farkı kalmıyor. Robotların yapay zekâsı ne kurşunlardan kaçmaya ne de saklanmaya yettiğinden, gövdeye nişan alıp ateş etseniz de size sorun çıkartmıyorlar. Bunun tam tersi için yakın dövüşü deneyin; sizden daha iyi olabildiklerini göreceksiniz. Siz bir atak yaptıktan sonra geçen soğuma süresinde düşman robot çoktan iki kere size vurmuş oluyor. Böyle anlarda elimde bir terlik olsun, onunla girişeyim istedim.

ÇAKIDAN GÜDÜMLÜYE KADAR HER YOL BİZDE!
Oyunun RYO tarafı, günümüz RYO'larından çok da farklı değil. "Oyun içinde ne yaparsan yap, karşılığını alırsın, bu karşılığı da oyunda sahip olduğun özellikleri geliştirmek için kullanabilirsin." Formülümüz budur. Evolved bu formülü biraz sadeleştirerek kullanıyor; fazla ağırlık taşımamıza ve dolayısıyla aşırı güçlenmemize izin vermiyor. Oyunun bir noktasına kadar bu durum sorun yaratsa da zamanla iyi silahlar hafifleşiyor ve olay tatlıya bağlanıyor.

Mech'lerden indiğiniz zamansa bildiğiniz bütün küfürleri etmeye başlıyorsunuz. Oyun bir anda klasik TPS'ye dönüşüyor. Robot değil asker avlıyorsunuz ama ne de olsa serde bir kütüklük var! Ağırsınız, kaçma konusunda işlevsel değilsiniz. Düşmanı vursanız bile o tokluk hissi yok. Düşmanda zaten yapay zekâ yok (bombanın üzerine doğru koşuyorlar) ve bu ayaküstü görevler fazlasıyla basmakalıp. Yani robottan indiğinize bin pişman oluyorsunuz! Sıkıntıdan Double Helix'in önceki oyunları neymiş diye araştırıyorsunuz ve bingo; *Silent Hill: Homecoming*, *G.I. Joe: The Rise of Cobra* gibi üstün kaliteli yapımlar. Square Enix'in burada yaptığı şey *bile bile lades* değildir de nedir, sorarım sana ey okuyucu!

Bir tarafta *Transformers: War for Cyberton* gibi sürpriz bir şekilde iyi çıkan bir oyun, diğer tarafta Bandai'nin PS2'deki *Gundam*'ı gibi vasat oyunları andıran Front Mission Evolved var. Farklı uyarlamalarıyla beraber on taneyi bulan FM oyunlarının artık emekli maaşıyla geçinme dönemi gelmiş gördüğümüz kadarıyla. 15 yıldır bir açığı kapattığı gerçek ama bu saatten sonra bu kaliteyle ancak torun pışpışlar.



Wanzer geliştirme sistemi itinayla hazırlanmış. Cıvatasına kadar kontrol bizde.

BEN OLSAM
Front Mission Evolved'a Mech kokpit kamerası da koyardım. TPS bölümünü asla kullanmaz, onun yerine Voltran vari Mech birleşme sahneleri eklerdim. Hepimizi birimiz için sonuçta! (Yapay zekâ da eklerdim elbette.)

NE İYİ NE KÖTÜ?
✔ Sinematikler ✔ Robotçukları geliştirme sistemi ✔ Uzaktan savaş ✖ TPS görevleri ✖ Yapay zekâ ✖ Kendini tekrarlayan bölümler ✖ Bir hantal, bir hantal peh

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Double Helix → **Dağıtım:** Aral / Steam → **Kutulu Fiyatı:** 60 TL → **Dijital İndirme:** Steam (50$) → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** http://tinyurl.com/39j826a

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	☆☆☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Hıçkırığınızı geçirmek için demir-çelik yalamıyorsanız, demektir bu oyunla işiniz yok (bir anlam aramayın, sizi sevdiğimizden bahane üretiyoruz).

6,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

EN GÜZEL YERİ

Enslaved'den en çok Cloud'u keşfedip, Brooklyn Köprüsü altında sörf yapmaya başladığımda keyif aldım. Düşmanmış, sorunmuş, hiçbir dert olmadan rahat rahat süzülmek, süprüntülerin oluşturduğu rampaları atlamak, güneşi ve denizi hissetmek müthiş bir duyguydu.

YEŞİL VE MAVİNİN ARASINDA TUTSAK KALMAK

– ALİ SEZGİN

ENSLAVED™

ODYSSEY TO THE WEST

BU AY NEW VEGAS İLE BİRLİKTE iki tane "kıyamet sonrası" temalı oyun var dergide. Pas, sarı renk ve çölleşmiş arazilerin yerine doğanın kendine ait olanı geri aldığı bir kıyamet sonrası senaryosu zaten çok daha mantıklı. Dürüst olun, bundan bahsederken ister istemez külüstür arabanızın veya sırf içinde uyuyorsunuz diye evinizin bir şekilde kıyamet sonrasını atlatabileceğini düşünürken buluyorsunuz kendinizi. Evlerden ve arabalardan önce burada doğa vardı. Doğa aslında toprağın her santimetrekaresine hakimdi. Ve evet, sizden önce de orada bulunan tabiat, gerekirse insanın da yerini almak üzere yeniden yükselebilir. Enslaved: Odyssey to the West alışılagelen bir öyküyü çok farklı bir şekilde sunuyor. "İnsanın öykünün dışına itildiği bir kıyamet senaryosu olabilir mi?"

Enslaved'in öyküsü eski bir Çin mitolojisinden yola çıkıyor ve "28 Gün Sonra" filminin de senaristi olan Alex Garland tarafından hazırlanmış. Mitolojik hikâyede, bir keşiş uzayabilen sopasıyla dönemin en güçlü varlıklarından biri olan "Maymun Kralına" sihirli bir taç takar ve beraber türlü maceralara atılırlar. Enslaved'deyse olay biraz farklı. Ana karakterimiz Monkey, tutsak alındığı köle gemisinden kaçmak için henüz kim olduğunu bilmediği Trip'i izlemeye başlar. Beraber olmasa bile bir şekilde birlikte kaçtıklarından dolayı, Monkey gözlerini açtığında Trip'i başında beklerken bulur ve kendine geldiğinde fark eder ki, Trip ona köleler için kullanılan "itaat taçlarından" birini takmıştır. Artık Monkey ve Trip'in kaderleri birbirine düşündüklerinden de fazlasıyla bağlı. Zira Trip, Monkey'yi ona zarar vermek için zorlayabileceği gibi, hanım kızımızın herhangi bir nedenle ölmesi Monkey'nin de beyninin kızarması anlamına geliyor. Tüm bunlar yetmezmiş gibi, New York'un gördüğü her canlı organizmayı öldüren uyku halindeki robotlarla dolu olması da doğal olarak bütün bu duruma tuz biber oluyor.

MAYMUN İŞİ

Yazının hemen başında bir şeyi açıklamak istiyorum. Oyun boyunca Trip'le etkileşim halinde olmamıza rağmen, oynadığımız karakter Monkey. Doğal olarak çoğu durumda iki karakterin birlikte çalışması gerekiyor ama bunu sadece Monkey'nin vereceği sesli komutlarla yapabiliyoruz. Monkey, tipinden de anlaşılacağı üzere güçlü ve biraz dayağı kaldırabilen bir karakter. Ayrıca üzerinde taşıdığı güç kalkanı sayesinde olası düşman ateşine de birkaç saniyeliğine katlanabiliyor. Dragonball'daki Goku karakteri gibi uzayan bir sopası ve üzerine binebileceği bir bulutu -ikisi de teknolojik elbette- olduğunu da söylersem, orijinal olmamakla beraber ilginç bir karakter olduğunu aşağı yukarı anlayabilirsiniz. Trip'se oyunun zekâyla ilgili işlerini hallediyor. Kilitli kapıları açmak, çevre bölgeleri mayınlara karşı taramak gibi hikâyenin ilerlemesi için zorunlu pek çok işlevi var. Tahmin edebileceğiniz üzere Trip'in tek başına kimseyle dövüşecek hali yok. Zorda kalırsa, tekrar şarj olması zaman alan EMP şokuyla robotları bir süre afallatabiliyor o kadar. Bunun haricinde Trip'in arası teknolojiyle iyi olduğundan olsa gerek, çevrede bulunan enerji parçacıklarını kullanarak Monkey'nin teknolojik cihazlarını güçlendirebiliyor. Sopanın daha fazla robotu afallatması, sopa üzerinden atılan ışınların gücünü artırmak ya da



Bu devasa robotların olayını kimse bilmiyor. Belki bir robot isyanı çıktı, belki de büyük bir savaşın araçlarıydılar.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Yüz animasyonları
- ✔ İlginç senaryo
- ✔ Güzel karakterler
- ✔ Seslendirmeler
- ✖ Oynanış elementleri çok başarılı sayılmaz

Sopayı çok kullanmak yerine gerektiği durumlara saklamaya çalışın.



İNSANIN ÖYKÜNÜN DIŞINA İTİLDİĞİ BİR KIYAMET SENARYOSU OLABİLİR Mİ?

Monkey'nin zırhının daha hızlı dolmasını sağlamak Trip'in güncelleyebileceği özellikler arasında.

Monkey'nin temel olayı, adından da anlaşılacağı üzere maymunluk yapmak. Yıkılan platformlarda fazla kalmazsa Monkey kesinlikle ölemiyor, doğru yöne basıp zıplamak yeterli. Tırmanılması zor yerlere çıkıp yeri geldiğinde dövüyor, yeri geldiğinde duvar falan yıkarak yolu açıyor. Özellikle şu içinde ergen prens ve salak prensesin olduğu Prince of Persia'yı oynadıysanız bilirsiniz, Monkey ile oynamak o hissi veriyor biraz. Aynı PoP'da olduğu üzere, olay zamanlamadan çok akıcılığı sağlayıp karakterin o güzelim ortam içinde akıp gitmesinde yatıyor. Zaten çevre de Prince of Persia'daki gibi sıkıcı olmadığı için, animasyonların güzelliğini keyifle izliyorsunuz çoğu zaman.

Enslaved'ın asıl zorluğu Monkey'nin ulaşabildiği yerlere Trip'i getirmekte yatıyor. Monkey robotların yanına yaklaşırsa işlerini rahatlıkla bitirebiliyor. Asıl olay da burada zaten, her zaman Monkey'nin saklanabileceği veya etrafından dolanabileceği yerler çıkmıyor karşımıza. Büyük açıklıkları geçerken, Trip kolundaki holo bilgisayardan parıltılar çıkararak robotların dikkatini dağıtabiliyor. Enslaved'de bu ikili arasında sürekli olarak gidip gelen bir dinamik var ve buna dikkat etmek gerekiyor. Örneğin Trip dikkat çekme olayını abartırsa, saklandığı duvar ateşe daha fazla dayanamayıp yıkılabiliyor ve bu onu savunmasız hale getirebiliyor. Veya EMP'sini kullanmak adına Monkey, kızılı yanına çağırabiliyor ama aynı zamanda EMP patlar patlamaz savunmasız olması anlamına geliyor bu.

Oyun New York'taki Central Park'ta başlıyor ve eğer o gemi sahnesinde nerede olduğunuza dikkat etmediyseniz, durumun vahametine yavaş yavaş varıyorsunuz. İnsanların olmadığı, robotların uykuya daldığı bu bölgeyi bitkiler ele geçirmiş durumda. Devasa binalar kısmen yıkılmış, bitki örtüsü ve sarmaşıklar buldukları her açıklığı doldurmuş, yeşil ve mavi birbirine karışmış resmen. Karakterler de zaten çok alışılageldik tipler değiller. Monkey kaslı yapısına rağmen Tekken'in Kazuyasını andırıyor biraz ama hafif punk havasıyla dönemin dışında duruş taşıyor. Öte yandan Trip nedense Ninja Theory'nin başka oyunu olan -zaten topu topu 2 oyunları var Enslaved'le beraber- Heavenly Sword'daki Nariko ile büyük benzerlikler taşıyor. Bu arada karakterlere girmişken, Yüzüklerin Efendisi serisinde Gollum'a ruh veren, King Kong'un gorili, animasyon sanatçısı Andy Serkis'in de oyunda Monkey'ye mimiklerini verdiğini unutmamak gerek. Bu arada, oyunun ortalarında karşılaşacağınız Pigsy'ye özellikle dikkat etmenizi öneririm. Gerek tipi gerekse de davranışlarıyla oyunundaki en tatlı karakterlerden biri olmuş kendisi. Oyun içinde az çok etkileşime geçmelerine rağmen asıl öykü, temponun düşüp de karakterlerin birbirleriyle konuşmaya başladığında ortaya çıkıyor. Heavenly Sword'da olduğu gibi kör topal bir şekilde ilerleyen oynanış elementleri yerine, oyunu götüren de bu zaten. Zamanla sevilecek hiçbir yanı olmayan iki karaktere de empati duymaya, hikâyenin onları nereye götüreceğini merak etmeye başlıyorsunuz. Bir de bunun üzerine New York ve dışındaki nefes kesen bölümler de eklenince olanlar oluyor.

SİNEMATOGRAFİ BİR BÖREK İSMİ DEĞİLDİR

Ninja Theory'nin, geçen yıllarda Heavenly Sword'un üzerine çok şey ekleyemediğini söylemek doğru olur. Güçlü karakterler, güçlü sunum, müthiş atmosfer ve hepsinden önemlisi ilerleyen bölümlerde ne olacağını merak ederek oynayacağınız uzunca bir oyun var ortada. Ne var ki oyun elementleri çoğu zaman sıkıcı oluyor veya kendini tekrar etmeye başlıyor. Daha sonra sıradan canavarlara dönüşen birkaç bölüm sonu canavarı ve sadece 1-2 bölümde çalışan bulut olayı dışında, neredeyse oyun boyunca sürekli olarak aynı şeyleri yapıyoruz. Olay biraz da burada yatıyor aslında, adamlar bunu oyuna ve öyküye öyle iyi yedirmişler ki oyunun hiçbir noktasında durup "ne yapıyorum ben" demiyor insan. Dövüş olayları çok sığ ve amaçsız kalmasa güzelim platform sekansları bile kurtarabilirdi aslında oyunu. İşte onda da maalesef zorluk seviyesinin sıfırın altına indirilmesi olayın heyecanını tamamen yok ediyor.



Enslaved son dönemde -biraz da Ninja Theory'nin öncülüğünde- çıkan "film gibi oyunlardan" bir tanesi. Oyunun kendisinden çok senaryosuna ve dinamiklerine güvenen, oynanış elementlerini bilinçli olarak arka plana atan bir yapım. Şahsen oynarken fazlasıyla eğlendim ama daha önce söylediğim üzere, bir şaheser bekliyorsanız veya ne bileyim her şeyin mükemmel çalıştığı God of War 3 gibi epikliğin dibine vurmuş bir yapım istiyorsanız, sizi diğer sayfalara alalım.



Buluta binmek büyük bir keyif ama oyunda fazla kullanılmıyor.

Alarmlı robotları hemen indirmeye çalışın. Eğer yardım çağırırlarsa işiniz çok zorlaşıyor.



Prince of Persia < Castlevania < Enslaved



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

Film gibi oyun; ama oyun gibi film değil.

8,6

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



NOKTALAMA İŞARETİ YERİNE DATTEBAYO KULLANAN VELET DÖNDÜ

-BERKANT JEFF AKARCAN

YÜZLERCE BÖLÜMÜNÜ toplu halde arkadaşlardan alıp izlediğim ilk anime Naruto'ydu, herkesin nefret ettiği "filler" bölümleri bile oturup izlerdim. Sonlarına doğru da dizinin kendisine yetiştim aslında, o "yeni bölümü bekleme heyecanı"nı yaşatan ilk yapım oldu Naruto dolayısıyla. E buraya kadar her şey güllük gülistanlık gördüğünüz gibi, ama Shippuden öyle bir başladı ki; şimdi sözlüklerde *Ezel*'e yapılan haksız "shitstorm"ların hasını Shippuden'e yapmıştım. Kötü animasyonlar, otuz bölümde bitmeyen hikâyeler falan derken, en son Chiya'nın çıkışıyla "ohoooo teyzeler meyzeler" diye bırakmıştım izlemeyi. Hani Death Note, Tengen Toppa Gurren Lagann gibi şaheserleri izledikten sonra Shippuden başarısızlıkla sonuçlanan bir kalp masajından farksız gelmişti.

Ama aylar sonra Shippuden serisini konu alan *Ultimate Ninja Storm 2*'yi oynayınca, daha oyunun açılış sahnesinden seriyi ne kadar özlediğimi fark ettim. İşte bundaki en büyük etken, oyunun sinematik dilinin animenin bile önüne geçiyor oluşu. Yıllardır "sunum sunum" dediğimiz oyun elementi, UNS2'de ders niyetine eklenmiş neredeyse. Ses tasarımı, müzik kullanımları ve inanılmaz görselle birleşen görüntü yönetimini görünce, CyberConnect2'yi ayakta alkışlayası geliyor insanın.

BİR İZAH YÖNTEMİ OLARAK DAYAK

Bugüne kadar çok gördük dövüş oyunlarında bir hikâye yaratılmak istendiğini, *SF* ve *Tekken*'de ara sinematiklerle halledilmişti bunlar hep ve asla çok önemli olamadılar. Ama özünde türü dövüş olan bir oyunun böylesine bir hikâyeye sahip oluşu ve bunun efsanevi sunumu, UNS2'yi standart dövüş oyunlarından başka bir yere koyuyor. Hiç kuşkusuz bunda halihazırda bir hikâye olmasının etkisi göz ardı edilemez, ama ister Naruto Shippuden'i günbegün izlemiş olun, ister benim gibi doğrudan oyuna geçin hikâye sizi yeni baştan etkileyecek. İçeriğinden dolayı değil, o içeriğin oyun içinde işlenişi bakımından.



EŞSİZ... ÇÜNKÜ

Bir anime oyununun basit bir spin-off olmaması gerektiğini, kendi başına ayakta durabilen bir oyun olduğunda animeyi bile sollayabileceğini gösterdi bize. Bunu fark etmenin darısı, diğer film/tv oyunu yapımcılarının başına.



Bu anlatım sırf Konoha ve çevresinde gezdiğiniz anlarla sınırlı değil, dövüşlerde belli aşamalarda açılan ve animeyle özdeşlik gösteren "quick-time event"ler, bu anlatımın parıldayan kısımları. Ki zaten aslına bakarsanız dünyada serbest gezdiğiniz bölümlerin yan görevler almak ve çalı çırpı toplamak dışında bir getirisi yok, bir yerden sonra aynı yerleri koşup durmaktan gına geliyor bünyeye. Yine de ilk oyun gibi açık bir dünya yok, tıpkı bir J-RYO gibi.

CyberConnect2 bu "quick-time event"lerdeki başarı seviyenizi bile hikâye anlatımına sokmayı başarmış gerçekten. Ekrandaki tuşlara ne kadar çabuk tepki verirseniz ya da tekrar tekrar basmayı gerektiren tuşlara ne kadar hızlı basarsanız o hamleden aldığınız yıldız artıyor. Bu ara sekansın sonlarına doğru eğer fazla yıldız toplarsanız, bitirici vuruşunuzdan tutun animasyonuna kadar daha da epikleşiyor ekrandaki görüntü. Ve eğer oldukça başarılı olup yıldızları köklerseniz, duygusal bir "flashback" sahnesiyle ilk serideki kilit olaylara dönüşler yapılıyor; yani animede sık sık uygulanan bu yöntemin oyunda da hakkı verilmiş.

KAVGADA ÇAKRA FAKTÖRÜ

E o kadar "quick-time event" dedik, sakın yanlış anlamayın sevgili oyungezerler, tüm dövüş sistemi *God of War* gibi zamanında tuşlara basma üzerine

Ichiraku Ramen, dövüş aralarında gelin mutlaka iki tabağı indirin mideye de Naruto'nun yüzüne can gelsin, çocuğun HP'si artsın.



"Chidori mi alır, Rasengan mı alır" sorusunun cevabı yine, yeni, yeniden aranıyor.

kurulu değil ki asıl güzel yanı da öyle olmaması. İlk oyunda zaten rafineliğin tavan yaptığı sistem iyice güzelleştirilmiş, basit kontrollerle oynaması kolay ama ustalaşması fena zor hale getirilmiş. Naruto'nun "mana"sı diyebileceğimiz Chakra sistemi hâlâ mevcut, dövüşlerde kullandığımız eşyalar hâlâ var ve yenileri eklenmiş durumda. Etraftan topladığınız börtü böcek de sadece bu item'lara yarıyor. Dükkânlara gidip elinizdeki materyalleri veriyorsunuz, stoklarında olmasa bile o item'ı alabiliyorsunuz. "Craft" sistemi diyebileceğimiz bu yolla ürettiğiniz eşyalar zaman zaman hayat kurtarıyor. Tıpkı dövüş esnasında çağırma zamanlamanızla maç çevirecek takım arkadaşlarınız gibi.

İlk oyunda da olduğu gibi dövüşlere iki tane yardımcımızla çıkıyoruz, "cooldown" süreleri bittikçe tek tuşla sahaya çağırabiliyoruz. İşin güzel yanı ne kadar sık çağırırsanız o kadar güçleniyor olmaları. Siz çağırmadan gelip "bir de ben vurayım" dercesine rakibe darbe indiriyorlar otomatikman, hatta beraber Ultimate Jutsu bile yapar duruma geliyorsunuz. Eğer doğru kullanırsanız bu yancı arkadaşlarınızı, taktiksel olarak rakibinizin önüne geçmeniz işten bile değil. Ama unutmayın ki rakibinizin de yancı shinobi'leri var.

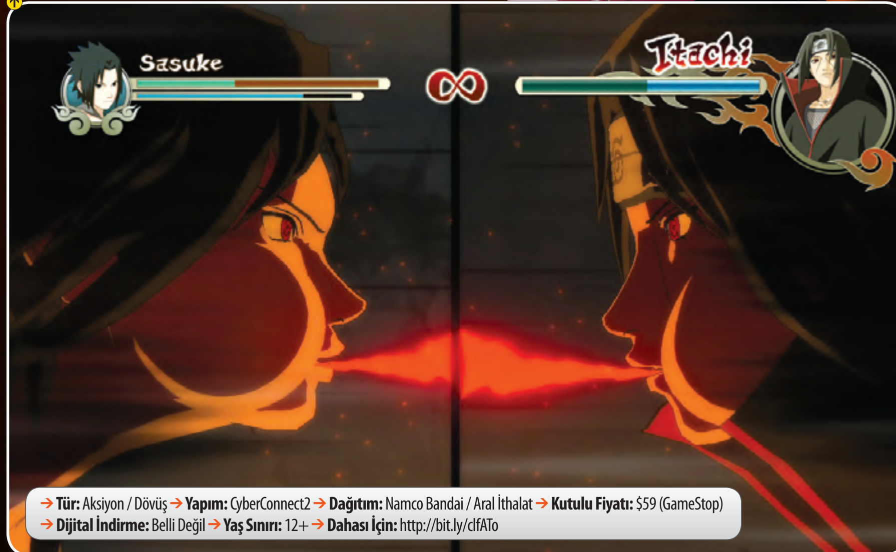
Ama bir dakika, rakibimiz mi? Yapay zekâ bizim kadar efektif kullanıyor mu ki yancılarını? Boşverin şimdi siz yapay zekâyı, oyunda taş gibi çevrimiçi mod var, ilk oyunun aksine. Free Battle modunda ve çevrimiçi dövüşlerde kullanabildiğimiz toplam 46 tane karakter var ve bunlardan bazıları ilk defa bir Naruto oyununda boy gösteriyor; Killer Bee, Sage Naruto, Akatsuki Sasuke ve Naruto'nun yaratıcısı Masashi Kishimoto'nun tasarladığı kostümüyle *Tekken*'den konuk sanatçımız Lars Alexandersson. Bu 46 karakteri dilerseniz Versus / Free Battle modunda tabiri caizse "grind yaparak" açabilirsiniz, dilerseniz de hikâye modunda ilerleyerek. Ama elbette hikâye modundan ilerleyerek açmak hem daha zevkli, hem oyunun ömrünü uzatan bir şey hem de Naruto izlemiyorsanız karakterleri tanımak için tek yolunuz. Ondan sonra ver elini PSN'den hızlı maçlar, grup maçları (siz siz olun ölüm grubuna düşmeyin, maazallah; Ezel, Sekiz, Behlül, Sawyer falan…).



Daha oyunun başındaki efsane anlardan biri, Gizli Kum Köyü'nün tepesinde Kazekage Gaara ile Deidara'yı kovalıyoruz.



İşte gördüğünüz gibi Sasuke ve Itachi her zamanki gibi örnek bir abi-kardeş tablosu çiziyor.



→ **Tür:** Aksiyon / Dövüş → **Yapım:** CyberConnect2 → **Dağıtım:** Namco Bandai / Aral İthalat → **Kutulu Fiyatı:** $59 (GameStop)
→ **Dijital İndirme:** Belli Değil → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** http://bit.ly/clfATo

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Epik Sunum ✔ Kendine Has Grafikler ✔ Ses Yönetimi
✔ Hikâye Anlatımı ✔ Basit Ama Dolu Kontroller ✔ Çevrimiçi Modlar
✖ Yer Yer Uzun Yüklemeler ✖ Uzun Vadede Yeni İçerik Yok

BU DÖVÜŞÜ BANA LÜTFEDER MİSİNİZ?

Şimdi YouTube'a girip ilk OST albümünden Sadness And Sorrow'u açtım da, tüm inceleme boyunca övüp durduğum sunumun ne kadar epik olduğunu tekrar hatırlatmak istedim, itiraf edeyim anılar ardı ardına patlıyor OST'yi dinledikçe; işte UNS2 de bünyeye aynı güçle atak yapıyor. Fark edeceğiniz üzere oyunun grafikleri, tipik bir Japon animesinden oldukça farklı ve bana sorarsanız çok daha iyi. Böyle bir görsel tercih yapılması iki oyundur çok başarılı sonuçlar veren bir karar ama bence oyunun atmosferini güçlendiren en büyük etken grafikler değil, müzikler ve sesler.

Zaten tüm Naruto serisinin muhteşem soundtrack listeleri olduğunu sağır sultan duydu ama onları bir TV eserinde değil de bir video oyununda böylesine doğru yerlerde kullanmak büyük ustalık gerektirir. Oyunun ses yönetiminin başarısını ise evde monitörün üzerindeki biçare hoparlörlerimin ofisteki 5.1 ses sistemini aratmayacak şekilde iyi bir deneyim yaşattığını görünce anladım.

Velhasıl kelam tüm bu duru güzelliğin ufak dalgaları da var, büyük değil, çok değil, az ama göz ardı edilemez. Bunlardan ilki, dövüşler öncesi uzun yükleme süreleri. Oyunu sisteme yükledikten sonra bile bu kadar süren yüklemeler bazı anlarda oyunun o akıcılığını baltalıyor. Öte yandan hikâye modunu oynamazsanız veya daha çok Versus modunda takılırsanız kendinizi dövüşlerde geliştirseniz bile bir yerden sonra aynı içerik sıkacaktır, zira sadece dövüşler açısından bakarsak içerik pek değişmiyor oyunun ilerleyen bölümlerinde, sadece yeni karakterler ve yeni Jutsu'lar. Yine de bu benim açımdan bir eksi, hep aynı şey var diye *SF4* bile beni sıkar; belki dövüş oyunlarının statikliği sizin hoşunuza gidiyordur, o zaman her şey değişir.

İpek bugün bana Highschool Of The Damned'i getirmiş, biraz da "zombili mini etekli liselim" animesi izleyelim. Bir gün onun da oyununun yapılması dileğiyle, ben son Jutsu'mu yaparken sizler de Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2 diye tabir ettiğimiz bu klasiği oynamadan geçmeyin.

Super Street Fighter > Ns: Ultimate Ninja Storm 2 > WWE Smackdawn vs RAW 2010



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Hafifledim resmen! Hem de kaşımı gözümü yarmadan.

8,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

BEN OLSAM

Bu oyunu yapan ben olsam kesinlikle sıra tabanlı oyunlar koymazdım. Bocce falan çok eğlenceli ama cihazın tam gücünü yansıtmıyor ki düzgün? Elinde her bilek hareketini algılayan bir cihaz varken onunla sadece top atıyor olmak gülünç geliyor bana.

"BELİM!" – ALİ SEZGİN

Sports Champions

WII VE PLAYSTATION MOVE sağ olsun, ortalığa saçtıkları bini bir para oyunları büyük bir "anne komplosu" olarak görüyorum. Hani yemek yemeyen çocuklara anneleri çeşitli oyunlar ve numaralarla o yemeği zorla yedirir ya? Tamamen aynı olay işte. Biz ki 4-5 kişi toplanıp halı sahalarda top sektirmek yerine *PES*, *FIFA* falan derken ömür çürütmüş bir topluluğuz, kolay değil bize öyle spor yaptırmak falan. Ama işte bir kusurumuz var. Azıcık allanıp pullanmış, yenilikçiliğine ikna olduğumuz her şeyi önümüze konduğu an yiyoruz. Aynı *Wii Sports* gibi PlayStation Move destekli *Sports Champions* da bu numarayla çıkıyor karşımıza. Oyun oynuyor ayağına çaktırmadan spor yaptırıyor. Nasıl ki geçmişte annelerimizin bize o abur cuburlar yerine bamya yedirmesinin faydalarını sonradan gördüysek, kim bilir belki Sports Champions'da da iş vardır.

Elime PlayStation Move başlangıç paketi geçtiğinde beraberinde gelen demolar arasında en çok ilgimi çeken Sports Champions oldu, ben de dayanamayıp oyunu aldım ve gördüm ki bu, her Wii ile beraber satılan *Wii Sports*'a Sony'nin cevabı. Oyunların hiçbiri *Wii Sports*'takilerle aynı değil, ama aralarındaki küçük benzerlikler sayesinde kıyas yapabiliyor ve hareket algılama teknolojisinin zaman içinde ne kadar geliştiğini anlayabiliyorsunuz. Wiimote'a kıyasla Move gerçekten çok hassas bir alet, özellikle ekran karşısında pozisyonunuzu algılayabilmesi önemli bir artı. Zaten çoğu Sports Champions oyunu Move'un özelliklerini sonuna kadar kullanıyor.

ATA SPORU DISC GOLF

Sports Champions içinde toplamda altı adet spor oyunu var. Bunlardan üçü gayet bilindik oyunlar: Okçuluk, masa tenisi ve voleybol. Diğerleriyse Disc Golf ve Bocce gibi nispeten daha az bilinen sporlar. Bir de gladyatör savaşı var ki, bunun bir spor olduğu evrende ben yaşamak istemiyorum.

Ben demodan da bayıldığım ve en sevdiğim sporlardan biri olan masa tenisiyle başlamayı tercih ettim ve açıkça söyleyeyim Move sayesinde hayatımın en eğlenceli masa tenisi deneyimini yaşadım. Dikkatinizi çekiyorum oyun deneyimi demedim, çünkü bu oyun beni resmen Move'un muhteşem bir cihaz olduğuna ikna etti. Elinizde bir raket olduğunu farz edin. Move kolu resmen bu deneyimi bire bir yaşatıyor. Top üzerinize geldiğinde kolunuzu sağa sola sallamak gibi ucuz numaralardan bahsetmiyorum, elinizde bir raket var ve bununla kesme hareketleri, ileri geri adımlar, iç ve dış vuruşlar, özetle aklınıza gelen her şey bire bir olarak yapılabiliyor. Move bu oyunda o kadar hassas ki, bileğinizi birkaç derece bükmenizi bile algılıyor. Bunların hepsi de doğrudan oyuna etki ediyor. Eğer ki bileğinizi düzgün ayarlamaz veya kolunuzu bilinçsizce sallarsanız oyun kazanma ihtimaliniz kesinlikle yok. Ayrıca her oyunun bronz, gümüş ve altın olmak üzere üç farklı zorluk derecesi var. Bronzda pek zorlanmadım ama gümüş ve



Bocce ilginç bir oyun. Dışarıdan izleyen biri için hiçbir heyecanı yok ama yine de kendini izletiyor.



Masa tenisinde Asyalı karakterlere özellikle dikkat edin. Fena spinli vuruşlar yapıyorlar.



üstü seviyelerde maç kazanmak için litrelerce ter attığım maçlar oldu. Masa tenisindeki her öğe tek tek düşünülmüş. Örneğin Asya asıllı karakterler, alışılageldiği üzere raketi sapından ters olarak tutuyorlar. Ve şu topun ağın hemen kenarına düştüğü iğrenç servisleri de sadece onlar atabiliyor. Oyunu oynarken bu servisleri karşılamak için bildiğiniz televizyonun dibine kadar gidip, topa dokunmak gerekiyor ki tersi bir durumda smaçları karşılamak için ekrandan iyice uzaklaşmak gerekiyor.

BİR EUROSPORT FENOMENİ: CURLING

Oyun çok, yerse az. O yüzden hemen garip isminden dolayı meraklanıp denediğim Bocce'ye geçeyim. Bocce mantık olarak kısmen Curling'e benziyor. Curling'deki hedef alan yerine burada Pallino denilen minik topa, büyük topları mümkün olduğunca yaklaştırmaya çalışıyoruz. Oyun basit ve öğrenmek içinde öyle aman aman kural bilmek gerekmiyor ki altı oyun arasına girmesini sağlayan da bu yanı olmuştur muhtemelen. Bocce'de kontrollerin hassaslığı masa tenisindeki kadar muhteşem değildi maalesef. Topun atış açısı ve son anda bilek bükerek spin verme gibi temel parçalar oyuna eklenmiş ama masa tenisindeki gibi tam anlamıyla kontrol sahibi olduğunuzu hissedemiyorsunuz. Bocce'de gördüğüm bir diğer sorun da oynanabilecek alan sayısının sınırlı olmasıydı. Bir de topların düşebileceği delikler falan eklemişler bazı bölümlere ki bu da sanki biraz gereksiz olmuş. İnternetten baktığımda Bocce setlerinin fiyatı 250 lira civarındaydı. Gerçek Bocce oyuncularının öyle toplarını bilinmeze götürecek delikler falan görmek isteyeceklerini sanmıyorum.



Voleybolda bir türlü kontrolün sizde olduğu hissini alamayacaksınız.

Disk golf, listedeki en garip oyunlardan biri olmasına rağmen, saçma bir televizyon dizisi sayesinde adını önceden duyduğum bir oyundu. Aslında öyle uzun uzun anlatmaya gerek yok, golfün frizbiyle oynanan hali. Büyük ihtimalle *Wii Sports*'un temel oyunu golf olduğundan Sony biraz değişikliğe gitmeye karar vermiş. Bilmediğim bir nedenden dolayı, hayatımda hiçbir zaman istediğim yere frizbi atamadım, bu oyunda da atamıyorum. Bu veriye dayanarak disk golfün kalitesi konusunda pek emin olamamakla beraber gerçekçi bir oyun olduğunu düşünüyorum. Bu oyunda kupa falan kazanmayacağımı anlayınca sırf eğlenmek adına frizbiyi taş atar gibi falan atmaya çalıştım ki gayet mantıklı tepkiler aldım. Fizikler güzel işliyor ve bölüm tasarımı oldukça eğlenceli. Aynı *Wii Sports*'un golfündeki gibi deliğe (disk golfte kova gibi bir şeye atıyorsunuz frizbiyi) atmanın bir uzun ama güvenli, bir de tehlikeli yolu var. Ustalaştıktan sonra büyük ihtimalle ikisinde de etkili olmak mümkündür ama benim önce frizbi atmayı öğrenmem gerekiyor.

Bu noktada biraz cinlik yaparak benzerlerinden ekstra bir özellikleriyle ayrılan oyunları sona bıraktım. Eğer ikinci bir lolipop kontrolörünüz varsa bu oyunları iki kolla daha hassas bir şekilde oynayabiliyorsunuz. İkinci kolu biraz geç aldığım için aradaki farkı daha iyi anlama şansım oldu. Okçuluk ve gladyatör savaşlarında oyun deneyimini fazlasıyla etkilese de mesela voleybolda büyük bir fark göremedim.



Okçulukta zaman zaman karpuz gibi hedefleri önce vurmak için yarışmanız gerekebiliyor.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- Masa tenisi mükemmel
- Gerçekten hesaplı ve düşünerek oynamak gerekiyor
- Çoğu oyun en küçük bilek hareketini bile hesaplıyor
- Bilindik sporlar tercih edilmemiş
- Voleybol çok kaliteli sayılmaz

Kupa kazanmayı başarırsanız kamerayla kendinizi çekip oyuna ekleyebiliyorsunuz. Ben burada masa tenisi kupamı alıp nura ermiştim.



Okçuluk biraz da tabancalı oyunlara benziyor. Olay tamamen oku sırtınızdaki sedirinden çıkarıp yaya yerleştirmeye bakıyor. Onun dışında nişan almanın öyle gerçekçi veya etkileyici bir yanı yok. Tek kolla oynuyorsanız, oku yaya yerleştirmek biraz sorun olabiliyor. Hele bir de oyun oynarken kımıldıyorsanız yayın orijinal noktasını sürekli olarak aklınızda tutmanız gerekiyor. Bazen okun yaya oturması için kolumu fazla geriye çekerek fazlasıyla rahatsız atışlar yapmak zorunda kaldığım da oldu. İkinci kolla beraber oyun resmen adama dönüyor. Oku gerçekten yaya yerleştirdiğinizi ve nişan aldığınızı hissediyorsunuz. İkinci kolu alana kadar okçuluğa bulaşmamanız tavsiyemdir.

Gladyatör olayı gerçekten ilginç olmuş. Bir elinizde kalkan diğerinde kılıç, dövüş oyunu oynar gibi rakibin sağlık barını indirmeye çalışıyorsunuz. İkinci kol varsa kalkan da kontrol altında, yoksa kalkan ve kılıç arasında tuş geçişleri yapmanız gerekiyor. Kılıç hareketlerini birebir algılıyor olmasına rağmen, Wii'de de başımıza geldiği şekilde, karakter tene veya kalkana çarpınca dururken oyuncu doğal olarak bunu fark edemiyor ve duramıyor. Bu da gerçeklik hissini biraz bozuyor. Bir de bunun üstüne, gerçekliği tamamen katleden özel hareketleri koymuşlar ki ne siz sorun, ne ben söyleyeyim. İki kolu havaya kaldırarak zıplama saldırısı yapacağıma tuşlara basarım daha iyi. İki türlü de o hareketi kendimin yaptığını hissedemiyorum çünkü.

FİLENİN PERİSİ ALİ

Son oyun voleybol, özünde fena işlemiyor ama fazla heyecan verici bir yanı da yok. Smaç, pas ve servisleri siz yapıyorsunuz ama bunun dışında karakterler kendileri kımıldıyor. Masa tenisini çıta olarak alırsak, onun yanına bile yaklaşamadığını söyleyebilirim. Yine düzgün oynamak için iki kol gerekiyor, bir de iki kişi oynamaya kalkarsanız bu dört kol demek oluyor (bu devirde dört kol?). Pek mümkün görünmüyor.

Sports Champions, halihazırda piyasada olan Move oyunları arasında cihazın potansiyelini en iyi göstereni. Masa tenisi belki cihazın da yapısı itibariyle en iyi oynanan oyun olmuş ki ileride olacakların muhteşemliğini görmek adına harika ve uzun ömürlü bir örnek. Move için şu an piyasada pek oyun yok. *Heavy Rain*'e zaten sahip olduğunuzu düşünerek söylüyorum, eğer Move alacaksanız beraberinde almanız gereken yegâne oyun budur. Diğerleriyle vakit kaybetmeyi aklınızdan bile geçirmeyin.

İlginçtir, oyunu denettiğimiz kızlar pinpondansa Gladyatör oyununu oynamayı seçtiler.

→ **Tür:** Spor → **Yapım:** Zindagi Games → **Dağıtım:** Sony / Sony Türkiye → **Sistem:** Düşük
→ **Kutulu Fiyatı:** 89 YTL → **Yaş Sınırı:** 8+ → **Dahası İçin:** tinyurl.com/ykempyw

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	☆☆☆☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

Oyuncu milleti olarak spor yapmayan bünyeleri yorarken, eğlendirecek mis gibi bir yapım

8,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

alizine wonderland

Editörden



Merhaba sevgili arkadaşlar, yıllar süren baskılarımız sonucu nihayet gerekli izinleri aldık ve size bu dergiyi hazırladık. Yerimiz biraz dar old

MANİFESTO: Bağımsız oyun fanzini Alizine Wonderland, sadece kendisi gibi bağımsız yapımlara, beleş ya da ucuz oyunlara, bir de DLC'lere yer verir. OGZ'yi takmaz, OGZ ne?

"DUR YOLCU!" – ALİ SEZGİN

Sonic The Hedgehog 4: Episode 1

360 PS3

DAHA YOLUN BAŞINDA bu kadar asabi olmak istemezdim ama sert konuşacağım. Ulan Team Sonic. Oyun dünyasının en büyük simgelerinden birini rezil ettiğiniz yetmediği gibi, kurtadamdan maymuna kadar türlü kılığa soktunuz zavallıyı. Resmen yazık yani, koskoca Sonic, Mario gibi bir tesisatçının çırağı olup olimpiyatçılık oynayacak çocuk muydu? Garip bir şey söyleyeyim mi? Bu kadar kızgın olmamın nedeni aslında biraz da mutlu olmam. Belki 10 küsur yıl sürdü ama adamlar nihayet o basit gerçeği anladı. Biz sadece eski eğlenceli Sonic oyunlarını geri istiyorduk.

İstediğiniz kadar öfkeli ya da kırgın olun, Sonic The Hedgehog 4'ü açıp da Sonic'i tam da istediğiniz gibi ekrandan parmağını çıkarıp pis pis sırıtırken görünce insanda öfke möfke kalmıyor. Tabii bu arada isimdeki Episode 1 kısmından işkillendiyseniz, bilinçli oyuncu olduğunuz için sizi tebrik etmek istiyorum. Olay şu ki toplamda her biri üçer bölüm içeren dört dünya var. Hadi bunlara "ekstradan" gözüyle bakıp dört tane de bölüm sonu canavarı ekleyelim. Yine de toplamda 1 saati geçmeyen bir oyun süresinden bahsediyoruz. Neyse ki bu hâlâ bir Sonic oyunu. Yani olabilecek her rotayı denemeden, zamana karşı yarışırken her bölümü tekrar tekrar oynamadan Sonic'i bitirmiş sayılmazsınız. Fiyatına göre hâlâ biraz tuzlu ama çok da hayal kırıklığına uğrayacağınızı sanmıyorum.



Otomatik hedef alma olayı başta itici gelmesine rağmen, oyunun hızını sabit tuttuğu için başarılı bir değişiklik olmuş.

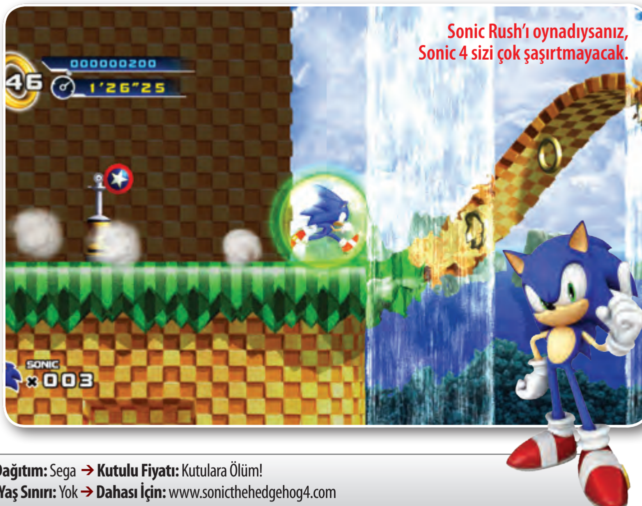
MAVİ İYİDİR

Sanmayın ki Sonic özüne döndü diye "aynısının üç boyutlusu" olarak oyuncuların karşısına çıkıyor. Sonic 4'ü eski oyunlardan biriyle karşılaştıracaksak en mantıklısı el konsollarına çıkan *Sonic Rush* olur ki grafikleri saymazsak arada öyle aman aman farklar olduğunu söyleyemeyeceğim. Zaman zaman Sonic dev bir kayanın üzerinde Indiana Jones misali koşular yapıyor veya bir kâğıt destesi üzerinden yolunu kısaltabiliyor. Bana göre Sonic 4'ü çekici kılan şey her dünyanın kendine has bir dili olması. Çok büyük şeyler sayılmazlar ama kumarhane temalı bölümde Jackpot ve Pinball oynayabilmek, yeraltında ilerleken hareketli platformlarla uğraşıp üzerime düşen bilumum börtü böcek ve kaya gibi şeylerden kaçmaya çalışmak oyunu çekici kılıyor. Gelen en büyük yenilik, otomatik hedef alma olayı olmuş. Son hızla giderken, çıkacak yaratıklara kitlenebilmek pek de fena bir yenilik sayılmaz. Bir rampadan fırlayıp sıra sıra dizilmiş yaratıklara vurarak, normalde çıkılması imkansız bir tepeyi aşabiliyor veya bu şekilde alternatif yollar bulabiliyorsunuz.

Hâlâ ne demem gerektiğini uzun uzun düşünüyorum aslında. Oyundaki ilginç yeniliklere ve doğru yola girmiş gibi görünen tarzına rağmen ben hâlâ Sonic 4'e "bu defa olmuş" diyemiyorum. Team Sonic bu sefer oyuncuların isteklerini ciddiye almış ama eski oyunların üzerine daha fazla ekleme yapmaları gerekiyordu. Bu haliyle Sonic 4 profesyonel bir yapımdan çok serinin hayranları tarafından hazırlanmış bir yapıma benziyor. Sadece 4 dünya olmasaydı halen almanızı tavsiye edebilirdim ama bence ikinci bölümün çıkmasını ve ikili paketin kutulu olarak satılmasını beklemeniz çok daha mantıklı olacaktır.

EŞSİZ ÇÜNKÜ

Sonic! Ve saçma sapan Sonic oyunlarından biri değil. Özleyip sevdiğiniz, geceleri rüyalarınıza giren Sonic'ten bahsediyorum. Küçüklüğünüzde hiç Sonic oyunu oynamadıysanız Sonic 4 başlangıç için doğru adım olabilir.



Sonic Rush'ı oynadıysanız, Sonic 4 sizi çok şaşırtmayacak.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Sonic
- ✔ Eğlenceli bölümler
- ✖ Çok az bölüm var
- ✖ Yeterince yenilik yok
- ✖ Sanki eski bölümlere methiye olsun diye yapılmış

→ **Tür:** Platform → **Yapım:** TeamSonic → **Dağıtım:** Sega → **Kutulu Fiyatı:** Kutulara Ölüm!
→ **Dijital İndirme:** PSN, Xbox Live 15 $ → **Yaş Sınırı:** Yok → **Dahası İçin:** www.sonicthehedgehog4.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

6,5

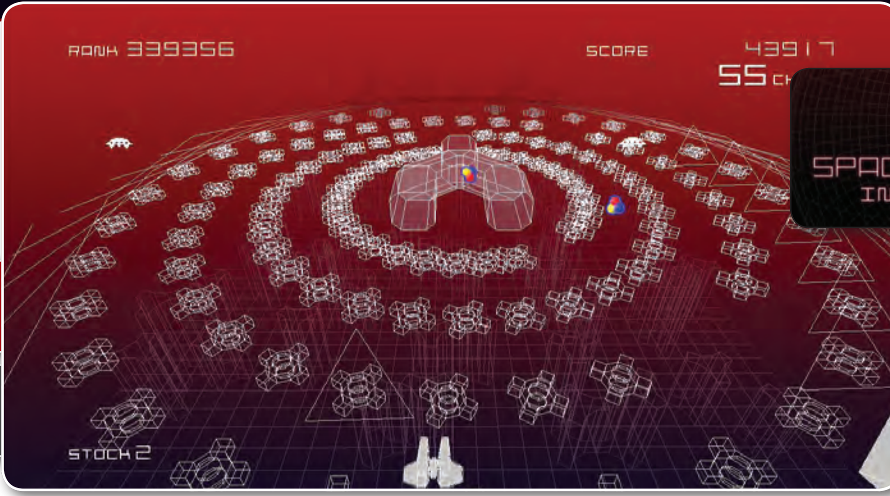
Sonic'in yolları taştan, ben yarimi gördüm bir yeni baştan.

HABERLER

Popüler oyun karakterlerinden Guybrush Threepwood, yaşadığı çöp evden polis ve belediye ekiplerinin desteğiyle çıkarıldı. Guybrush yaptığı açıklamada durumdan çok utandığını, ama sahip olduğu çoğu eşyayı "bir gün gerekir" mantığıyla atmaya kıyamadığını belirtti.

Mario Bros, soyadının aslında Bros olmadığını ve nüfus memurunun yanlış anlaması sonucu bu isme kavuştuğunu açıkladı. Mario'nun yetkili mercilere gerekli başvuruları yaptığı ve soyadını aile ismi olan Ulutürk ile değiştireceği duyuruldu. Alizine olarak Mario Ulutürk'e başarılar diliyoruz.

PS3 360



NE İYİ NE KÖTÜ?
- Olduğundan fazlası olmaya çalışmıyor
- Gereksiz eklentiler yok
- Güçlü dili ve görsel yapısı
- Tekrar eden bölüm sonu canavarları

EN GÜZEL YERİ

Oyunu benim gibi ismine kanarak alırsanız, ne kadar doğru bir karar verdiğinizi hemen oyunun başında anlıyorsunuz. Sıkıcı bir menü açılışının ardından oyuna girip eski Space Invaders'ı karşımda bulduğumda "Aman" demiştim; "yine ne saçma bir oyun aldın Ali sen". Neyse ki birkaç saniye sonra gerçeklik boyutunu bildiğimiz anlamda kırılıyor ve oyun gözlerinizin önünde gelişmeye başlıyor. Evrim hiç bu kadar havalı olmamıştı.

"AZ ÇOĞALIR" – ALİ SEZGİN

Space Invaders: Infinity Gene

BENİM İÇİN GİRDİĞİM her atari salonunda bir köşeden "VUOV, VUOV" sesleri çıkararak dikkat çekmeye çalışan bir oyundu Space Invaders. Şimdiki aklım olsa her gidişimde bir seans ayırırdım bu oyuna ama aynı dönemde *Street Fighter 2* ve *Snow Bros* gibi "şaheserler" olduğu için yüzüne baktığım yoktu. Ne olursa olsun Space Invaders'ın kendine ait bir çekiciliği olduğunu görmeliydim. Mecburi minimalist yapısı bir yana, uzay işgalcilerinin o garip şekli hâlâ oyuncular tarafından biliniyorsa demek ki bir şeyleri doğru yapıyordu oyun. Space Invaders çoğu iğrenç olan yeniden yapımlarını da saymazsak hiçbir zaman üzerine kafa yorulan bir yapım olmadı, ilk haliyle kaldı. Kalmıştı demek daha doğru olur, Space Invaders: Infinity Gene hayatım boyunca oynadığım en iyi shooter'lardan biri olabilir çünkü.

Oyun tamamen evrim ilkesine dayanıyor. Başta orijinaline birebir uygun olarak başlasa da yavaş yavaş her şeyin geliştiğini görüyorsunuz. Olup biten her şeyin bir mantığı var. İlk olarak uzay geminiz sadece sağa sola gitmek yerine, ekran içinde özgürce gezebilmeyi öğreniyor. Fakat bu evrim sürecinden tek nasiplenen biz değiliz. Uzay işgalcileri de içinde bulundukları durumun farkına varıp ekrana sortiler yaparak gelmeye ve değişik silahlar kullanmaya başlıyorlar. Aradaki bütün safhaları anlatmama imkan yok ama zamanla oyunun üç boyuta kadar gittiğini söylersem durumun derinliğini anlayabilirsiniz.

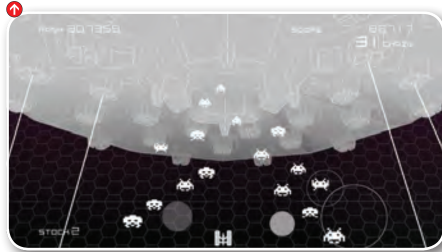
Bu arada bütün bunlar olurken oyunun orijinal yapısı, uzaylıların şekli falan değişmiyor. Sadece 3D'ye geçişin çatıdan düşmüş gibi olmaması için bazı bölüm sonu canavarlarına çizgilerle derinlik vermeye çalışmışlar. Bunlar bile oyundaki harmoniyi, Space Invaders'ın yakaladığı tempoyu bozan şeyler değil.

Infinity Gene serinin devamı değil, 20 yıllık evrimi tek oyunda canlı canlı yaşatan bir müze. Gemi değişiyor, silahlar değişiyor ve hatta oyundaki müzik bile Infinity Gene geliştikçe değişmeye başlıyor. Gemilerin hareket kabiliyeti kazanmasının ardından bölümlerin bile yavaş yavaş oyuncuya karşı bir engele dönüşmesi fikri oldukça hoş. Örneğin bir noktada otomatik nişan alma seçeneği geliyor ama bir süre sonra uzaylılar buna uyum sağlayacak şekilde kalabalık gruplar halinde gelmeye başlıyorlar. Bu şekilde hiçbirini ıskalamasanız bile gemi üzerine gelen yüzlerce düşmanı bir anda indiremediğiniz için otomatik nişan büyük bir güç olmaktan çıkıyor. Bu durumda tekrar bir evrim geçirip alan etkili saldırılara sahip bir gemiye kavuşuyorsunuz. Bu şekilde ilerleyen oldukça uzun bir döngü söz konusu.

Oyunla ilgili değişmeyen tek şey var ve o da bence bütün konsept içindeki tek kusur: Bölüm sonu canavarları. Yanlış anlaşılmasın, hepsi ayrı ayrı düşünülmüş güzel yaratıklar ama oyun doğası gereği fazla uzun olduğu için zayıflatılmış halde tekrar tekrar karşımıza çıkıyorlar. E güzelim, ben bir saattir boşuna mı konuşuyorum evrim, gelişim diye. Benim 10 bölüm önce geçtiğim yaratığı tekrar karşıma koyacaksan ne anlamı var ki evrilmemin? Infinity Gene'e sıradan bir oyun olarak bakarsanız, büyük ihtimalle farkına bile varmayacağınız bir sorun bu ama detaylara haddinden fazla takılan bir oyuncusanız, biraz (biraz derken bayağı) gıcık olabilirsiniz.

Space Invaders: Infinity Gene, shooter türü için yepyeni bir soluk sayılmaz ama 20 küsur yıllık bir serinin gelişimini tek solukta yaşatabilmesiyle çok özel bir oyun. Ciddi shooter fanları için oyunu *Ikaruga* ile aynı kefede tarttığımı söylersem, ne kadar sağlam bir oyunla karşı karşıya olduğunuzu anlayabilirsiniz sanırım.

İçinden pikselize Space Invaders çıkaran devasa bir uzay gemisi söz konusu olduğunda sevilmeyecek çok az şey oluyor.



Her şey böyle başlıyor. Siyah bir ekran ve yıldırım atan uzaylılar.



→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Taito → **Dağıtım:** Square Enix → **Kutulu Fiyatı:** Kutu neymiş hacı?
→ **Dijital İndirme:** PSN, Xbox Live 15 $ → **Yaş Sınırı:** Yok → **Dahası İçin:** http://infinitygene.net

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★★
Eğlence	★★★★★

8,7

Buralar eskiden boylu boyunca pikseldi

INDIE

1. **Amnesia The Dark Descent** (PC)
2. Polymonial (PC)
3. Altitude (PC)
4. AI WAR: Fleet Command (PC)
5. Braid (PC, PS3, 360)

RİLEBİLİR

1. **Castle Crashers** (PS3)
2. Scott Pilgrim vs the World (PS3, 360)
3. Monday Night Combat (360)
4. Limbo (PS3, 360)
5. Sonic The Hedgehog 4 (Wii, PS3, 360)

BEN YAPIMCIYIM



259 Bölümlük devasa **Will Wright Röportajı** –Bölüm 1–

-Merhaba Will Wright!
-Merhaba Alizine Wonderl

Bir gezi dergisinin Silent Hill'i "keşfedilmeyi bekleyen 10 mekân" arasında göstermesi, tatilcilerin tepkisini çekti. Dergi yaptığı açıklamada, beldeye gönderdikleri muhabir henüz dönmediği için yazıyı yetiştirmek adına Silent Hill'i de listeye eklediklerini belirtti. "1 ay boyunca gelmeyince çok eğleniyor diye düşünmüştük" temalı açıklama kızgın güruh tarafından inandırıcı bulunmadı.

Recep Tayyip Erdoğan, Marvel vs Capcom'a gizli karakter olarak açıklandı. "Ağır" ve kafa karıştıran hareketlere sahip olan Erdoğan, süper kombosu "Van Minut" ile düşmanlarına korku salacağa benziyor.

Kingdom Hearts: Birth by Sleep

YAKIN TARİH DERSLERİ

- EMRE İNAL

PSP

ÖCÜMÜ ALMAYA GELDİM EY OKUYUCU! Aylar önce Ocak 2010 sayısında, beğenerek takip ettiğim bir seri olan Kingdom Hearts'ın yeni oyununa kucak açmış, DS sayfalarımızda kendisine bir güzelleme yazmıştım. İnceledim, yetiştirdim yazımı, ayın başında açtım taze dergiyi; ancak bir de ne göreyim? Büyük ve gizemli güçlerin etkisi yüzünden yazım Can tarafından yazılmış olarak gözüküyor! O gün ant içtim, "bu oyun PSP'ye çıksın, onu da ben inceleyeceğim, Can'ı kendi sayfalarında alt edeceğim, intikamım acı olacak nihaha" dedim! Beklediğim gün geldi, oyun çıktı ve işte karşınızdayım! Can mı? O iyi, boşverin, oyuna geçelim biz.

Kingdom Hearts bildiğiniz üzere *Disney* ve *Final Fantasy* dünyalarını harmanladığı gibi aksiyon ve RYO türlerini de harmanlayan, karman çorman bir oyun serisi. Neyin nereden çıktığını muhtemelen asla tam olarak anlayamayacağız ama bu kendimizi kaptıramayacağımız anlamına gelmiyor. Kingdom Hearts hâlâ coşturuyor.

DS'te gördüğümde oldukça garipsememe sebep olmuştu oyunun sistemi. Sol altta bir menü olduğu halde karakterleri dilediğimiz gibi kontrol ediyorduk, başlangıçta oyunu bir J-RYO olarak gördüğümden "komut veriyor ve o komutu kendimiz oynuyoruz" gibi bir mantık geliştirmiştim ilk yayınlanan ekran görüntülerine bakarak. Öyle çıkmadı tabii; akıcı bir şekilde oynadığımız, aksiyonu ağır basan bir oyunuydu bu. Aksiyon oyunlarında o devamlı basarak eskittiğimiz tuşlar vardır ya hani, bu defa "hepsini birden eskitmeyelim, ne olacaksa bir tanesine olsun" demişler ve menüden seçtiğimiz aksiyonu gerçekleştirecek ortak bir tuşa yüklenmişler. Alıştıkça daha bir başarılı geldi sistem bana, ama açıkçası RYO öğelerinin eksikliğini de hep hissettim. Peki Birth by Sleep beni taktı mı? Hayır.

Sol alttaki menü hâlâ duruyor ama artık eskisi gibi üzerinde komutlar bulunan bir menü değil bu. Artık kendimize hazırladığımız bir hareket listesi var ve bu listedeki hareketleri istediğimiz zaman Üçgen tuşuyla kullanabiliyoruz. X tuşu ise artık saldırı ve etkileşime sabitlenmiş durumda (seriyi bilenlere; DS versiyonu olan *KH 358/2 Days*'in deste sistemiyle *KH2*'nin reaksiyon komutlarının bir birleşimi anlayacağınız). Hareketleri geliştirip birbirleriyle birleştirerek daha gelişmiş hareketler elde edebilmemiz ve önümüzdeki savaşa göre düzenleyebilmemiz de cabası. Özellikle, kullandığımız hareketler sayesinde açılan bitirici hareketlere bayıldım ben. Ama karşılaştığımız bazı karakterlerle bağlantı kurup onlara özgü hareket destelerini de kısa süreliğine kullanabilmek gibi ufak ayrıntılar da hareket sistemini güzelleştirmiş. Söylemesi benden, daha da ayrıntılarına inmek sizden.

Bu sistemi çözmek için yeterince vaktiniz olacak merak etmeyin. Zira oyun eski bölümlere kıyasla daha uzun. Bunun nedeni de oyunda bir değil üç farklı karakterin hikâyesinin işlenmesi. Orijinal serinin 10 yıl öncesinde geçen olaylar, tek bir Keyblade'in olmadığı, aksine Keyblade efendilerinin hükmettiği bir dönemde eğitim gören üç öğrenciyi ve negatif duygulardan doğan Unversed'lere karşı girdikleri savaşı anlatıyor. Ana karakterlerimiz Terra, Aqua ve Ventus'un ayrı yolları var fakat elbette bu yollar kesişiyor. Oyunun başında oynamak istediğimiz karakteri seçiyor, birisinin hikâyesini sonlandırıp diğerine geçiyoruz. İlerleyişleri farklı olduğu için her hikâye bambaşka bir oyun gibi hissettirse de, ortak noktada buluştukları sahneleri tekrar tekrar oynamak zorunda kalmamız biraz kötü. Bir de istediğimiz zaman istediğimiz karakteri kontrol edebileceğimiz, şöyle zaman diyagramlı bir sistemi olsaydı oyunun keşke...

Serinin hayranı olsam da, *KH 358/2 Days*'i *KH2*'nin izinden gidip aynı dünyaları tekrar tekrar oynattığı için pek akıcı bulamamıştım. Neyse ki Birth by Sleep'te o hata yapılmamış, aksine hiç bilmediğimiz bir on yıl öncesini anlatarak hikâyenin kayıp temelini oluşturduğu için seri için kıymetli bir basamak bu. Bundan sonraki duraklar DS'te göreceğimiz *KH Re:coded* ve daha sonra 3DS'e çıkacak *KH 3D* olacak gibi duruyor, bir de adı ve platformu belli olmayan bir KH daha yolda. Umarım seri hızını hiç kaybetmez, bu hikâye bizi sürüklemeye devam eder.

EN GÜZEL YERİ

Serideki gizemlere ve detaylara, özellikle finali sayesinde ışık tutmasıyla; oyunu bitirdiğimde PSP'yi kenara atıp yıllar boyu oynadığım KH'lerdeki ayrıntıları tek tek düşündürttü bana...

Çok bakmayın, gerçekten istediğiniz bir saç modeli bulamayacaksınız.

Japonlar adamı etkilemeyi biliyor arkadaş...

NE İYİ NE KÖTÜ?

- Elden geçirilmiş savaş sistemi
- PS2'yi aratmayan grafikleri
- Uzun oyun süresi

- Tekrarlayan sahneler
- Zaman zaman sorun yaşatan kamera

SON KARAR

Grafik
Hikâye
Atmosfer
Eğlence
İçerik Zenginliği
Multiplayer / Online
Ses / Müzik

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Bu daha yeni çıktı, 3 tanesi yolda. Durduramıyoruz efendim, zevkle oynuyoruz.

8,5

Tür: Aksiyon / RYO **Yapım:** Square Enix **Dağıtım:** Square Enix, Aral **Kutulu Fiyatı:** 119TL **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** www.kingdomheartsbbs.com / kingdomhearts.wikia.com

KH2 > KHBBS > KH1



YAZDIKLARIMIZ ARTIK DAHA DA SÜPER CANLANIYOR -EMRE İNAL

Super Scribblenauts

HANİ GEÇEN SENE BU CİVARLARDA bir oyun çıkmıştı, bir oyunda yapabileceklerimizin tamamen bize bağlı olduğunu çok güzel anlatıyordu. Neydi o? Hah tabii ya, Scribblenauts. O zaman da yazmıştım, oyun "interaktif ve görsel bir sözlük" gibiydi ve çok eğlenceliydi. Karşımıza bir sorun ya da bir amaç çıkıyordu ve biz de çözüm üretirken aklımıza gelen her kelimeyi oyuna giriyorduk. Bu kelime oyunda bir nesne olarak canlanıyor; daha önceden tanımlanmış nitelikleri doğrultusunda hareket ediyordu. Sadece fikirlerimiz değil, bunları uygulama şekillerimiz de farklıydı. Havadaki nesneye ulaşmak için birisi balon seçiyor, diğeri kanat takıyor, öbür oyuncu ise kancayla objeyi kendisine çekiyordu. Her şey iyi güzeldi de, bu oyuncuların hepsi aynı şeyden şikayet ediyordu: Aynı fikirlerin tekrar tekrar kullanıyor olduğu gerçeği. Bölüm tasarımları ve Maxwell'in kontrolleri yüzünden, düşündüğümüz her bir fikri uygulamak için saçımızın bir kısmını daha yoluyorduk.

Şimdi bunları hatırlattım sizlere ama boşverin hepsini çünkü Super Scribblenauts başka bir oyun. Önceki oyunda yapılan tüm hatalardan ders çıkartmış bir sürüm desem kısaca özetlemiş olurum aslında diyeceklerimi.

Maxwell'i eskiden kontrol edemiyorduk ya düzgünce? Artık oyunun başında yaptığımız seçimle istersek tuşlarla, istersek stylus ile kontrol ediyoruz kendisini. Eşyalarla etkileşime girmek artık daha kolay ve daha çeşitli, aklımıza gelen fikirleri uygulamak artık zannettiğimizden daha kolay. Yine de zorlanıyorsanız hatayı nerede yaptığınızı öğrenmekle kalmıyor, bölümü geçmek için ipucu bile alabiliyorsunuz (parayı bastırırsanız). Bulmacalar kolay ama aksiyon bölümleri zor diyorduk ya; yok artık öyle bir ayrım, hepsi dengeli bir şekilde harmanlanmış durumda. Üstelik artık enerji barımızın olması da bunu destekleyen bir değişiklik. Yalnızca bu kadarla da kalmıyor hem. Artık isimlerimizin başına sıfat da getirebiliyoruz (merhaba Türkçe dersi, tüm öğretmen okurlarımıza saygılar!). Pembe ejderhadan tutun da canlı zombi saksıya kadar birbirinden ilginç (ve kimi zaman işlevsel) şeyler de yaratabiliyoruz.

Teşekkür ediyorum buradan sana 5th Cell, bizleri dinlediğin için. Şu andan sonra tek isteyebileceğim herhalde oyunun grafiksel tarzını biraz daha güzelleştirmen, etkileşim yollarını çeşitlendirmen olurdu ama doğru yoldasın, inanıyorum onlar da olacak!



Atla abi kim tutar seni!

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Sıfatlar gelmiş, hoşgelmiş
- ✓ Daha rahat kontroller
- ✓ Daha mantıklı etkileşimler

- ✗ Hâlâ bazen fikir tıkanıklığı yaşanabiliyor
- ✗ Etkileşim daha da yaratıcı olsa keşke

EŞSİZ ÇÜNKÜ

Aklımıza gelen her nesneyi yazıyoruz ve şaşkınlık içinde fark ediyoruz ki o kelime çıkıyor! En son duyumlarıma göre 35 bin kelimeye ulaşmışlar, vay canına!

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆
Hikâye	☆☆☆☆☆
Atmosfer	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★

O bir kuş, hayır bir uçak.. Hayır o Super... Scribblenauts! (İsterseniz kuş ve uçak da çıkartırsınız oyunda)

8,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Bulmaca / Platform → **Yapım:** 5th Cell → **Dağıtım:** Warner Bros Interactive / Nortec Eurasia → **Kutulu Fiyatı:** 99 TL → **Yaş Sınırı:** 10+
→ **Dahası İçin:** http://tinyurl.com/ogz-scr



KOMBİNE BİLETİ YOK MU BU SERİNİN? -EMRE İNAL

Final Fantasy: The 4 Heroes of Light

RYO OYUNCULARINI, SEÇİM KISTASLARINA bakarak ikiye ayırabiliriz. Bir grup oyuncu oyunun hikâyesini görmek istiyor, her bir aşamasını tek tek geçip anlatılan her detayı bizzat yaşamak istiyor. Diğer gruptakiler ise oyunun en başından, son düşmana vurulan son darbeye kadar, kılıcını kınına geri koymadan savaşmanın peşinde. Günümüzde artık hikâyeler bir oyunun olmazsa olmazı olduğu için de, ikinci grubun sevdiği bu oyun türü eski moda olarak anılıyor. Neyse ki hâlâ retrocuları mutlu edecek oyunlar da çıkıyor. Final Fantasy: The 4 Heroes of Light da bunların en yenisi.

Aslında DS bu açıdan bereketli bir platform. Özellikle eski FF klasiklerinin (3 ve 4) yeniden yapımları büyük beğeni toplamıştı. Zaten bu yeni Final Fantasy'nin numarası da öncekilerin motorunu kendine uyarlayıp aynı tadı veren bir oyun deneyimi sunmak. Dolayısıyla hikâye gayet basit: Kaçırılan prensesi kurtarmaya giden ana karakterimiz, yakın arkadaşı, prensesin koruması ve kendisinden oluşan 4 kişilik grupla yakındaki şatoda yaşayan cadıyı yeniyor oyunun hemen başında. Bu mutlu son, credits eşliğinde (sanki oyunu bitirmişiz gibi) bize kendisini sunmuşken, bir anda karanlığı yok edecek **"ışığın 4 kahramanı"** olduğumuzu öğrenmemizle, bir başlangıç olarak değişiveriyor. Sona giden yolda kahramanlarımızın yolu kendi idealleri doğrultusunda ayrılabiliyor ama şart değil, beraber savaşmaya da devam edebiliyorlar.

Bu ayrılıklar oyunun Taç sistemi adı verdiği sınıf sistemiyle dengeleniyor. Uygun tacı kuşanan karakterler, o tacı taktığı sürece aynı isimli sınıfın karakteri oluyor ve o sınıfa has özellikleri kullanmaya başlıyor. Toplamda 28 tacın olduğu oyunda her oyuncu kendine uygun dört kahramanı bu şekilde kurabiliyor. Yine de büyücü, iyileştirici gibi kalıplaşmış sınıflardan kimsenin vazgeçemeyeceğine eminim.

Pastel grafikleri ve hoş müzikleriyle masalsı bir tat yakalamış bence bu FF ve günümüz şartlarıyla eski moda RYO severleri mutlu etmeyi başarıyor. Evet hâlâ eksikleri var, en azından hikâyesi biraz daha ön plana çıksaydı...



Çantalar dolu, herkeste ayrı bir crown, karakterler kasılmış... Daha ne isteriz?

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Hoş pastel grafikleri
- ✓ Masalsı yapısı
- ✓ Crown sistemi

- ✗ Oturaklı hikâye yoksunluğu
- ✗ Devamlı seviye kasmak herkese göre değil

YİNE Mİ

Başka bir hikâye yazmak bu kadar zor mu gerçekten? Yine mi dünyayı büyük kötülükten kurtarmak zorundayız? Elimde değil, keşke o büyük kötülük gelse yense bizi diye düşünüyorum artık, o da kurtulsun, biz de kurtulalım... Artık başka hikâyelere yelken açalım.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆

Eski moda RYO'cular DS başına, aralıksız ilerleyip seviye kasmaya...

7,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** RYO → **Yapım:** Square Enix → **Dağıtım:** Square Enix / Nortec Eurasia → **Kutulu Fiyatı:** 99 TL → **Yaş Sınırı:** 10+
→ **Dahası İçin:** http://ff4heroes.com

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

DİJİTAL PERAKENDEYE DOĞRU

Şimdiden yarınların oyun platformu olmuş dijital oyun dağıtımı, sektörün büyük şirketlerinin fena halde iştahını kabartıyor. Steam'in kült bir satış platformu haline gelmesiyle Microsoft'un gözü de iyiden iyiye buraya döndü. Games on Demand ile ufak bir giriş yapan Microsoft'un asıl bombası da ortaya çıktı: Microsoft Games for Windows Marketplace. Online mağazanın hayata geçmesiyle sisteme client şartı koşmadan Xbox Live Gamertag veya Windows Live ID ile bağlanılabilecek. Steam'in başarılı taktiğiyle dönemlik indirim yaparak oyuncu çekmeyi planlayan platform, Games for Windows etiketli oyunlarla sınırlı kalmayacak ve açılışı yüz kadar oyunla yapacak. Duyurulan ilk parti firmalar arasında Microsoft Game Studios (eee yani), 2K Games, Capcom, Rockstar ve Warner Brothers bulunuyor. Başlangıç oyunlarındaysa Fable: The Lost Chapters, GTA 3, Lego Universe, Dead Rising 2 ve Deux Ex göze çarpıyor. Bu arada bir itirafta bulunmak istiyorum: Koleksiyoncu ruhum bir yana, orijinal kutulu oyunların olmadığı dönemde yıllarca korsanları aldıktan sonra orijinaller gelince cicili bicili kutularına dört kolla sarılmıştım. Dijital satışlar başladığında ise aynı fiyata elime fiziksel bir ürün geçmemesini kaldıramamıştım. Şimdi merak ediyorum; beni fahiş fiyata oyun satan çakal satıcılar mı yola getirecek, yoksa cazip rakamlarıyla dijital perakendeler mi?

F2P'YE BİR-Kİ BİR-Kİ

D&D Online gelirlerinin F2P'ye geçtikten sonra katlaması; EverQuest 2 ve LotRO'nun da F2P odaklı bir modele yönelmesiyle gözlerimizi diğer oyunlara çevirdik. Hangi oyunlar F2P'ye döner geyiğini çeviremeden Champions Online'ın 2011 ilk çeyreğinde "kısmen" F2P olacağı haberi geldi. Yeni sistemde ücretsiz abonelik modeli Silver ve aylık ödemeye sahip Gold model bulunacak. Bakalım hangisi daha kötü: "X basmış parayı daha güçlü tabii" mi, yoksa "Y beleş oynuyor ben para ödüyorum" mu. Son dakika notu: Pirates of the Burning Sea de 22 Kasım itibariyle ücretli ve ücretsiz ikili modele dönüyormuş. Tövbeler tövbesi.





GEYİĞE LOGIN

Yine Can, yine Göker. Yine o geyik.

C: Heroes 6 nasıl olacak bakalım.
G: Heroes 6'yı bilmiyorum ama 7 taşlarla sopalarla olacak.
C: Çok ölümcülsün.

Beş dakika sonrası

C: Planescape Tourment'ı kutulu bulamadım
G: İstiyorsan kutulu bulurum ben sana yav.
G: Kutulu olarak sadece Dark Corners of the Earth'ü bulabildim (intikam!)
G: Ühü (herif intikam planı için bana yem atmış).



FINAL FANTASY XIV'ÜN DENEME SÜRESİ UZADI

Final Fantasy 14'ü hesabını 25 Ekim'den önce açanlara fazladan 30 gün ücretsiz oynama süresi verildi. Oyunun bitmemiş halinin makyajlanmaya çalışıldığı 1 ayda ilk alanlar kaçmasın diye yapılabilecek en akıllıca hareket.



ACHIEVEMENT YAP DENİZE AT

Guild Wars'u sindirip yeni oyunu bekleyen kitle, ilk oyundaki başarılarının ikinci oyunu aldıklarında ödüllendireceğini öğrenince kutlamalar yaptı. Hangi ödülü alacağınızı GW 2 resmi sitesindeki Hall of Monuments hesaplayıcısından görebilirsiniz.

KULAK TOPLAMAK İÇİN YENİ MEKÂN

Bu sene BlizzCon Diablo 3'e yaradı resmen. Birçok oyuncu Demon Hunter'ın açıklanışına takılmışken bir başka bombayı kaçırdı: Battle Arena. Battle Arena, karakterlerimizi kapıştırıp PvP'nin tadını çıkartacağımız bir arena sistemi. İşin güzel yanı takım ağırlıklı oyunlara özellikle ağırlık verilecek olması. PvE'den ayrı gerçekleşecek olan bu PvP bölümünde aynı zamanda BattleNet 2.0'ın tüm nimetlerinden yararlanan bir match-making ve ladder sistemi bulunacak. Burada karakterlerimizi kişiselleştirip farklı oynayış tarzları oluşturabileceğiz. Bu arada Arena'da ölen hardcore karakterler yalan olacak, söylemedi demeyin.

STARCRAFT 2'YE GAYRİ RESMİ DESTEK

Mod çılgınlığı StarCraft 2'ye de sıçramasa şaşardık. Blizzard yeni resmi modlarını duyururken SC 2 motoru ve hevesli yapımcılar sayesinde çoktan bir sürü yeni oyuncuğumuz olmuş durumda. Geçtiğimiz ay içinde en çok oynadığımız modlar şu şekildeydi:

The Secret Cow Map: Cow Level Diablo'dan sonra StarCraft 2'de de yüzünü gösteriyor. İsterseniz 3. kişi kamerasından da oynayabileceğiniz The Secret Cow Map'te amacımız dalga dalga üzerimize akan ineklerin elektrik çitini aşıp çayır çimen demeden bütün otları yemesini önlemek. Paranız biriktikçe alacağınız ekstra kitle imha silahlarını da kullanarak yedi göbek neslinize yetecek et stoğu yapabilirsiniz. İnek saldırısının sonu yok nasıl olsa.



The Card Game: Kart oyunlarına meraklı olmayan bir oyuncuyu bile kendine bağlayan bir mod. Magic the Gathering yapısında bir kart oyunu oynamışlığınız varsa mantığını kapmanız hiç zor değil. Oyunun yapısı şu şekilde: Başlangıçta elinizde 5 adet kart var. Bu kartlar oyun içindeki çeşitli birimleri temsil ediyor ve sağ üst köşede yazan kadar Vespene Gas bedeliyle oyuna sokulabiliyorlar. Oyuna giren birim dümdüz karşıdaki üsse koşturmaya başlıyor. Bu arada önüne çıkan kim varsa kapışıyor. Tesadüfi olarak kartlar arasında bazıları çok yıkıcı, fakat yine de bir zayıf noktaları var. Bu da oyunu iyice stratejik yapıyor. Örneğin iki Siege Tank üs savunmasını önemli ölçüde güvenli hale getirirken elindeki hava birimlerini harcayan rakip fena hayıflanıyor. Haa tabii bir de Vespene Gas'ı bol bulup kartlarına sürenler var. Onlar da Kerrigan kartı geldiğinde gaz biriktirene kadar kafayı sıyırıyorlar. Card Game 2v2'de en keyifli modlardan biri olmuş.



Storm of the Imperial Sanctum: Ne DotA, ne HoN, ne de LoL. Hiçbiri bizi SotIS kadar kendine bağlayamadı. SotIS meşhur "DotA" türünün StarCraft II ayağı oluyor. Ancak klasik DotA oynanışına ek olarak bazı geliştirilmiş, yeni özellikler de getirmeyi ihmal etmiyor tabii (Critter ve Mercenary kontrolü mesela). Oynaması çok eğlenceli, çok keyifli. Yeni bir türe adını veren DotA tarzı oyunları seviyorsanız, şimdiye kadar bakmadığınız hata.





CATACLYSM'İN ELİ KULAĞINDA!

Blizzard World of Warcraft'ı kökünden değiştirip bütün Azeroth'u baştan şekillendirecek Cataclysm'in çıkış tarihini nihayet belirledi: 7 Aralık 2010. Dünya çapında sevinç gösterileri, havai fişek gösterileri ve havaya atılıp daha sonra geri tutulmayan gnome'larla kutlanan çıkış tarihi için tabii ki geri sayımlara başlanmış durumda. Ancak Blizzard'dan gelen güzel haberler bu kadarla da kalmadı ve BlizzCon açılış töreninde Mike Morhaime'ın yaptığı açıklamaya göre oyunculardan gelen yoğun istek üzerine aynen StarCraft II'de olduğu gibi online ön sipariş ve ön indirme seçenekleri de oyuncuların kullanımına açıldı. Yani bu demek oluyor ki şu an gidip Cataclysm'i online olarak satın alıp yükleyebilir ve 7 Aralık tarihinde tek bir saniye bile kaybetmeden oynamaya başlayabilirsiniz!

HÜKÜMDAR SAVAŞLARI

Hükümdar Savaşları (diğer adıyla Rexwars), MorbiGames adındaki ve Türk bir ekibin hazırladığı tarayıcı tabanlı bir strateji. Oyunda Türkiye haritasından bir il seçerek o ilden bir köyün yönetimini alıyorsunuz. Yapılan binalarla köy geliştirildikten sonra diğer köylerle mücadeleye giriyor ve ilin yönetimini ele geçirmeye çalışıyorsunuz. Oyuncular elindeki köy sayılarına göre vergi topluyor. Yapımcılar toplanan vergileri ayda bir gerçek paraya (1 milyon altın 100 TL değerinde) çevirecek bir sistem üzerine kurmuşlar oyunu. Çok sayıda online stratejinin yolda olduğu bugünlerde Hükümdar Savaşları hoş bir Türkçe alternatif.



FALLOUT ONLINE DA BETAYA GİRER BİR GÜN

Interplay Entertainment, Fallout Online beta testiyle ilgili ipuçları vermeye başladı. Bilgiler Interplay'in 44 yaşında, iki çocuk babası (tamam bunu salladım) başkanı Eric Caen'in Edge dergisi röportajına ait: Fallout Online'ın 2012'nin ikinci çeyreğinde Marduk'tan hemen önce çıkması planlanıyor. Beta test hedefi de aynı dönemi gösteriyor. Beta test kayıtları oyunun resmi sitesindeki başvuru formuyla yapılacak. Edge'in haberinde oyunu 90 kişilik bir ekibin hazırladığı ve oyun hakları için Bethesda'ya 50 milyon dolar ödeme yapıldığı bilgisi de yer alıyor.



ASUS FIFA 2010

Her ne olursa olsun, ne kadar zaman geçerse geçsin futbol oyunları en çok takip edilen oyun türleri listesinin ilk sıralarında kalmaya devam edecek sanırım. Bu durum ESL Türkiye için de geçerli, Asus FIFA 2010 ligi en heyecanlı liglerden bir tanesi olmaya devam ediyor.

Asus FIFA 2010 liginin ilk sırasında başarılı FIFA oyuncusu "iSyLiN-hO" yer alıyor. İkinci ve üçüncü sıradaysa "r3aDy2KiLL" ve "i2ecep" katılıyor bu heyecanlı "ilk üç" mücadelesine.

Asus FIFA 2010 liginde zemin güzel, hava güzel, futbol için her şey müsait. Üstelik kasım ayında ESL Türkiye'de FIFA severlere sürprizlerimiz de var. Gelişmeler için bizi takip etmeye devam edin.



LENOVO WARCRAFT III

Hem oyun turnuvalarının hem de strateji seven oyuncuların gözdesi olan ve çok uzun yıllardır bu tahtı kimseye kaptırmayan Warcraft III, ESL Türkiye'de Lenovo Warcraft III liginde efsanelerin neden ölmediğini bir kez daha kanıtlıyor.

Lenovo Warcraft III liginde ilk sırada gözümüze çarpan isim yılların başarılı W3 oyuncusu "ZaChTT". İkinci ve üçüncü sıradaysa "Sleeep" ve "RoyaLord" arasında kıyasıya bir çekişme yaşanıyor. "Max_Ev-AnS" ve "Bloodcrown"sa onları takip eden iki isim.

Lenovo Warcraft III liginde heyecan had safhada, sıralamalar sürekli olarak değişiyor. Eminiz ki Warcraft III, tarihi boyunca bu kadar heyecanlı ve çekişmeli karşılaşmalara daha önce şahit olmamıştı.



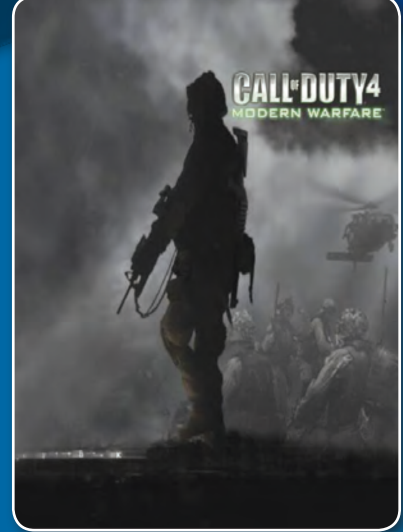
LEADTEK COUNTER-STRIKE 1.6

Leadtek Counter-Strike 1.6 ESL Türkiye'de en sıkı çekişmelerin yaşandığı liglerden bir tanesi. Hem bugüne kadar düzenlenen turnuvaların neredeyse hepsinde yer alması, hem de çıkış tarihinin üzerinden yıllar geçse bile hâlâ "takım oyunu ve mücadele ruhu"nu çok iyi bir şekilde yansıtabilmesi sayesinde daha uzun yıllar boyunca oyun turnuvalarının gözdesi olmaya devam edecek gibi duruyor Counter-Strike.

Leadtek Counter-Strike 1.6 ligi de bu ruha uygun şekilde ilerliyor. Türkiye'de olduğu kadar yurtdışında da ülkemizi başarılı bir şekilde temsil etmeyi başaran "Dark Passage. Kingston" ligin ilk sırasındaki isim. Counter-Strike denince akla gelen ilk klanlardan bir tanesi olan Dark Passage.Kingston geçtiğimiz ay düzenlenen uluslararası IEM (Intel Extreme Masters) turnuvasının Türkiye elemesinden birinci olarak çıkıp diğer ülkelerin takımlarıyla karşı karşı gelmeye de hak kazanmıştı.

Leadtek Counter-Strike liginin ikinci sırasında "MYSTERIEUX", üçüncü sıradaysa Türkiye'nin en başarılı Call of Duty takımlarından bir tanesi olan HWA'nın Counter-Strike takımı "HWA.CS 1.6" bulunuyor. Dördüncü ve beşinci sıradaysa "Herkese Gider" ve "suddenrush" var.

Leadtek Counter-Strike liginde heyecan had safhada. İniş çıkışlar ve mücadeleler son hızla devam ediyor. Yıl sonuna kadar her an her şey olabilir, hazırlıklı olun.



KINGSTON CALL OF DUTY 4

Çok heyecanlı karşılaşmaların yaşandığı bir diğer lig de Kingston Call of Duty 4.

Ligin ilk sırasında başarılı CoD4 takımlarından "HWA.Cod4" bulunuyor. İkinci ve üçüncü sıradaysa "VorteX Team&Gaming" ve "Symbol Gaming" takip ediyor bu başarılı CoD4 takımını.

Kingston Call of Duty 4 liginde de haftasonu mini turnuvaları son hızla devam ediyor. Haftasonlarınızda yapacak eğlenceli bir şeyler arıyorsanız bu mini turnuvaları kaçırmayın!



EXPER STARCRAFT II

Aylardır bu anı bekliyorduk. Nihayet ESL Türkiye, Starcraft II ligine kavuştu. Hem de muhteşem ödüllerle birlikte!
Exper ve Intel sponsorluğundaki Starcraft II liginde 30 Aralık itibariyle ilk 5 sırayı paylaşan oyuncular birbirinden güzel bilgisayar, laptop ve işlemcilere sahip olacak. Türk televizyon tarihinin en büyük klişelerinden birine düşmek gibi olmasın ama "işte o ödüller!" (Neyse, kırmızı yuvarlak içine almadık en azından.)

1. Oyuncu: Exper Action Desktop Bilgisayar
2. Oyuncu: Exper Karizma Notebook
3. Oyuncu: Intel Core i7 İşlemci 860
4. Oyuncu: Intel Core i5 İşlemci 750
5. Oyuncu: Intel Core i3 İşlemci 540

Oyun Starcraft II olunca, ödüller de bu kadar güzel olunca daha ligin ilk günlerinden tatlı bir rekabet başladı tabii. Exper Starcraft II liginde ilk sırada "darvin" yer alıyor. Hemen ardından "SuGo-Su" ve üçüncü sırada da eski ve deneyimli Warcraf III oyuncularından "Oyman" gözümüze takılıyor. Dördüncü ve beşinci sıradaysa "Spartacus" ve "Sleeep" var.

Exper Starcraft II liginde, oyuncuları lig maçlarından çok daha fazla bekliyor. Her haftasonu özel ödüllü mini turnuvalar (ki bunlardan birinde OGZ üyeliği vermiştik), özel anketler, röportajlar ve daha bir sürü özel etkinlik Exper Starcraft II liginde oyuncularla buluşuyor.

TRACKMANIA NATIONS FOREVER

Geçtiğimiz ay, ESL'in en büyük uluslararası turnuvalarından bir tanesi olan EMS (ESL Major Series) için Türkiye elemelerinin de yapıldığı TM Nations Forever liginde ilk 5 sırayı tanıdık isimler paylaşıyor. "Mefeye" uzun zamandır devam ettirdiği şampiyonluğunu korumakta ısrarlı gözüküyor. Mefeye'nin ardından ikinci sırada gözümüze "Camoka" takılıyor. Üçüncü sıradaysa "izmir lil bro" bu yarışta kendisinin de olduğunu kanıtlarcasına yoluna devam ediyor. TMNF liginde dördüncü ve beşinci sırayıysa "ensar" ve "roMa" paylaşıyorlar.



ESL TÜRKİYE LİG ÖDÜLLERİ

EXPER STARCRAFT 2 LİGİ ÖDÜLLERİ
1- Exper Action Desktop Bilgisayar
2- Exper Karizma Notebook
3- Intel Core i7 İşlemci 860
4- Intel Core i5 İşlemci 750
5- Intel Core i3 İşlemci 540



LEADTEK COUNTER-STRIKE 1.6 LİGİ ÖDÜLLERİ
1- 5 adet Leadtek Winfast GTX470 Ekran Kartı
2- 5 adet Leadtek Winfast GTX460 Ekran Kartı
3- 5 adet Leadtek Winfast GTS250 Ekran Kartı

KINGSTON CALL OF DUTY 4 LİGİ ÖDÜLLERİ
1- 5 adet Kingston 6GB DDR3 Bellek Kiti
2- 5 Adet Kingston 4GB DDR3 Bellek Kiti
3- 5 Adet Kingston 2GB 800MHz DDR2 HyperX Bellek Kiti



LENOVO WARCRAFT 3 LİGİ ÖDÜLLERİ
1- Lenovo IdeaPad Y560
2- Lenovo IdeaPad U350
3- Lenovo IdeaPad S10-2 Netbook

ASUS FIFA 2010 LİGİ ÖDÜLLERİ
1- Asus ENGTX480 Ekran Kartı
2- Asus ENGTX470 Ekran Kartı
3- Asus ENGTX465 Ekran Kartı

TRACKMANIA NATIONS FOREVER LİGİ ÖDÜLLERİ
1- Saitek R660GT Force Feedback Direksiyon
2- Saitek R 440 Force Feedback Direksiyon
3- Saitek R 440 Force Feedback Direksiyon





PC
PS3



"BİR HAYALE YAPILAN SUİKAST GİRİŞİMİ"-MERT GÜNHAN

Final Fantasy XIV Online

KÜÇÜK BİR ÇOCUKTUM, kim bilir kaç yaşındaydım. Babam bana karne hediyesi olarak bir Super Nintendo almıştı. O zamanlar benim için en büyük heyecandı bu. Biz satın aldıktan iki ay sonra Türkiye'de Super Nintendo bulunamaz oldu, oyunlarının çok nadir iki üç dükkânda bulunabileceği gibi hikâyeler duymuştuk babamla fakat adamcağız çalıştığı için hiç fırsat bulup gidememiştik, iki yıl boyunca tek kollu Nintendo'mda oynayabileceğim iki kasedim oldu. Bunlardan birisi *Super Mario World*'dü. Diğeri ise benim kapağından ötürü "Kılıçlı Baltalı Sıkıcı Oyun" olarak adlandıracağım ve *Mario World* bitince zorunluluktan oynamaya başlayacağım ilk *Final Fantasy* idi.
Yani demek istediğim şu: Benim çocukluğum *Final Fantasy* oynayarak geçti, şimdi kazık kadar adam oldum, hâlâ oynuyorum, bu kadar zamanda öğrendiğim tek şey *Final Fantasy*'nin asla "Final" olmaması sanırım (bunu eninde sonunda yapmalıydım).

SQUARE SEN KOCAMAN BİR ÇILGINSIN

Square-Enix *Final Fantasy XIV*'ü geçen yıl duyurduğunda oyunun hayranları kafayı yemişti. *Final Fantasy*'nin ana oyunlarını oynamış fakat *FFXI Online*'a hiç dokunmamış birisi olarak ben bile heyecanlanmıştım. Yayınlanan fragman o kadar muhteşem detaylarla doluydu ki, heyecanlanmamak elde değildi. Üstelik *FFXIII* 2006 yılında duyurulduğundan beri adam gibi bir FF oyunu oynamamış hayranlar her iki oyun için de inanılmaz heyecanlanmışlardı. Kapalı betaya seçildiğimde benim de heyecanım doruktaydı fakat çok kısa sürdü o his.

Öncelikle inanılmaz kötü bir kapalı beta yaşandı, kötü geçen sunucu dayanıklılık testleri, stres testleri derken Square resmen "hazır olmadığını" kanıtladı bizlere. Kapalı beta boyunca Square'in her dokunduğu yer patlıyordu, sorunlar düzeltilemeyecek kadar büyüktü. Açık betada da bu değişmedi ne yazık ki.

FF XIV DVD'sini bilgisayarıma taktığımda ne kadar heyecanlıydım anlatamam. Betada yaşanan ve Square ile aramın açılmasına neden olan bütün kötü olaylara sünger çekmiş, ilişkimize ikinci bir şans vermiştim. Böylece *FF XIV* ile geçen üzücü haftam başladı.

Oyuna girdiğinizde ilk şunu fark edeceksiniz; hesabınıza ve karakterinize ödediğiniz paralar ayrı. Yani başlangıç dahil her bir karakter slotunuz için 3 euro ödemeniz isteniyor ne yazık ki ve sekiz slotunuz var. Tabii bu ücreti ilk ay ödemiyorsunuz ama sistem derhal bir kredi kartı tanıtmanızı isteyecek sizden. Bu nokta oldukça sorunlu, zira hesabınıza kredi kartı tanıtmanızın iki yolu var, bunlardan birisi "Click and Buy" hesabı almak ki her adresi kabul etmeyebiliyor (bana yaptı), ikincisiyse Square'in getirdiği "Crysta" sistemi. Bu sistem Türkiye'de ve Avrupa'nın belirli yerlerinde işlemiyor ne yazık ki, yani tek şansınız "tıkla al". Sonunda hesabınıza bir kredi kartı tanıtabilirseniz oyuna gireceksiniz umarım.

BİR YÜKSEK FANTEZİ HİKÂYESİ

Final Fantasy oyunlarına aşinaysanız serinin birbirinden bağımsız hikâye (nadiren devam eden örnekleri de vardır) ve dünyalardan oluştuğunu biliyorsunuzdur. Square her yeni FF oyunu için yeni bir dünya tasarlar. Genel olarak bunlar "High Fantasy" (Yüksek Fantezi) olarak bilinen dünyalardan oluşur. Yüksek fantezi büyünün, teknolojinin ve daha birçok fantastik öğenin havalarda uçuştuğu bir terime tekabül ediyor ki yeni hikâyemizin geçtiği Eorzea da böyle bir yer. Hikâye başlamadan 15 yıl önce Eorzea'nın devletleri sürekli bir savaş halindeydiler, Garlean İmparatorluğu denilen gizemli bir doğu ülkesi ortaya çıkıp en güçlü şehir devletlerinden birisi olan Ala-Mhigo'yu yok ettikten sonra bütün Eorzea savaşmayı bırakıp istilacı Garlean İmparatorluğu'na karşı birleşmiştir. Beklenen istila gerçekleşmediği

FINAL FANTASY XIV IRKLARI

Eorzea'nın beş tane ana ırkı var. Bunlar Hyur, Roegadyn, Mi'qote, Elezen ve Lalafell. Final Fantasy XI oynamış olanlar bu ırkların aslında oradakilere oldukça benzediğini fark edeceklerdir. Her ırkın iki alt kolu seçilebiliyor fakat bazı ırklarda dişi veya erkek seçemiyorsunuz. Hyur'lar insana benzeyen tek ırk, Roegadyn ise büyük, devasa ve fiziksel olarak oldukça güçlü bir ırk. Mi'qote'ler kedi kulaklı ve sadece dişileri seçilebiliyor. Elezen'ler elflere oldukça benziyorlar, uzun ve narin bir yapıları var. Lalafell'ler ise minik, şirin fakat oldukça zeki.



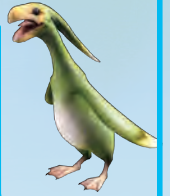
NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ İnanılmaz grafikler ✔ Muhteşem giriş filmi ✔ Karakter gelişim sistemi ✖ Ağır ve kötü oynanış ✖ Sinir bozucu müzikler ✖ Kötü uygulanmış DVO standartları ✖ Sistem gereksinimleri









Dıdın! Katil Uşak!

"İşte ancak bu kadar hocam."

Ve Gridania Spor'un Kaplan Kalecisi Mavi Şevki!



SINIFLAR

Final Fantasy XIV'de istediğiniz sınıf olabiliyorsunuz fakat oyun gene de başta size bir sınıf seçimi sunacak. Bunlar dört ana başlık halinde Disciples of War, Magic, Hand ve Land olarak değişiyor. Bir tanesini belirledikten sonra onların alt kollarını seçiyorsunuz, mesela Disciples of War seçerseniz bunun altında seçebileceğiniz Gladiator, Lancer, Pugilist gibi ayrı gruplar var, her biri ayrı silahlar konusunda uzman. Diğer gruplar için de bunlar geçerli.

gibi Garlean İmparatorluğu gizemli bir şekilde ortadan kaybolmuştur. Bu tesadüfi barış durumu koca koca orduların işsiz kalmasıyla sonuçlanır ve kalan askerler loncalar kurup maceracı gruplar olarak hayatlarına devam eder.

Aslında Eorzea için kurgulanmış bu hikâye Square'den beklenen yaratıcı senaryolardan birisi değil fakat dünyanın tasarlanışı ve zenginliği, bu açığı bir nebze kapatıyor. Oyuna üç adet şehir devletinden ve Eorzea'nın beş ırkından birisini seçerek başlıyoruz. Hyur, Elezen, Lalafell, Roegadyn ve Miqo'te ırklarından istediğim izi seçtikten sonra onun iki alt grubu arasında tercihimizi yapıyoruz. Bazı ırklarda dişi - erkek seçenekleri yok. Oldukça kısır karakter yaratma ekranından sonra sınıf seçiyoruz, Disciples of War, Magic, Land ve Hand olmak üzere dört ana grubumuz var. Bunların da alt gruplarına karar verip üç şehir devletinden birisini seçerek oyuna başlıyoruz. Seçebileceğimiz üç adet şehir devlet var demiştim, bunlar Gridania, Limsa Lominsa ve Ul'dah. Seçtiğiniz şehir devlet aynı zamanda başlangıç noktanız oluyor, hikâyeniz buna göre kurgulanıyor fakat bir yerden sonra çok fark etmiyor.

ELİMDE BIÇAK, AĞLARIM

Aslında bir FF hayranı olarak epey yanlı bir inceleme yazacağımı düşünüyordum fakat Square beni kötü anlamda şaşırttı. Şimdi burada "son şakasını yaptı" gibi iğrenç bir espri yapmak istemiyorum lakin gerçekten durum öyle. Oyunu oynarken sürekli olarak kendimi güzel grafikler ve güzel atmosfer tarafından kandırılırken buldum, Gridania'da başlayan maceram öyle güzel gelişmişti ki oysa, daha önce bir DVD'da görmediğim ara sahneler kendimi konsolda FF oynuyor gibi hissetmemi sağlamıştı. Bütün bu hislerimin yalnızca 15 dakika sürmesi beni depresyona sokmadı desem yalan olur. Square'in dediğine göre benim sistemimin oyunu rahatlıkla kaldırabilmesi gerekiyor fakat onlarca kez çözüm aramama rağmen grafik ayarları en alt seviyelerdeyken bile performans sorunu yaşadım ve bu konuda yalnız olmadığımı biliyorum. Oyunun hizmet sitesi Lodestone'da insanlar isyanda. Direndim, oyunu kötü grafiklerle oynama gerçeğine kendimi alıştırıp devam ettim, buna rağmen *FF XIV* oldukça güzel görünüyordu grafiksel anlamda. Fakat oyunun ilk 15 dakikasından sonra ağır bir kendini tekrar etme durumu başladı. Öncelikle envanter ekranınızı açmak için sürekli olarak oyun ayarlarına girmelisiniz, çoğu pencerenin kısa yolu olmadığı gibi bunları kısa yol tuşlarına atayamıyorsunuz da, forumlarda okuduğuma göre kimileri bu işi çözmek için makrolara başvurmuş.

BİR YARDIM EDİN MEMEDALİ BEY

Evet *FFXIV*'nin kullanıcı dostu bir yanı yok, öncelikle oyuna girdiğiniz an ne yapacağınızı bilmediğinizden bir oraya bir buraya koşturuyorsunuz, kendini tekrar eden oldukça sıkıcı görevler eşliğinde sürekli olarak anlamsızca birtakım şeyler öldürüyorsunuz, oyunun sistemine dair çok fazla şey yazmayacağım lakin market sistemi olsun, savaş sistemi olsun oldukça başarısız ve sıkıcı. Başta seçtiğiniz sınıfınız dışında elinize diğer sınıflara dair bir silah alırsanız o sınıfları oynayabiliyorsunuz. Fakat bütün bu fikirlerin meyvelerini toplayabilmek için öncelikle rahat bir şekilde oynanabilen bir oyun olması gerekiyordu *Final Fantasy XIV*'nin. Oyunun müzikleri ise başta gayet keyifli ve insanı FF atmosferine sokan parçalar fakat iki gün olmadan içinizi baymaya başlıyorlar.

İÇERİK DEĞERLENDİRMESİ

EŞYA SİSTEMİ

✔ Oldukça hoş modellenmiş birbirinden güzel silahlar ve kıyafetler. ✖ Her seferinde eşyalarınıza ulaşmak için ayarlara girmek bir süre sonra şüphesiz sizi yoracaktır.

GÖREV SİSTEMİ

✔ Görev alma sisteminin arkasındaki "Seç,beğen" konsepti. ✖ Tekrar eden, iç sıkıcı ve özgür bırakmayan görev sistemi oyun sürenizi oldukça kısaltıyor.

DÖVÜŞ SİSTEMİ

✔ Dövüş anında bir sonraki hareketinizi iyice düşünebiliyorsunuz. ✖ Final Fantasy sevenlere yönelik ve oldukça ağır, alışmamış oyuncu için zor.

SINIF SİSTEMİ

✔ Oldukça özgür, her sınıfı olabilmenize izin veren "Armory" Sistemi ve karakterinizin özelliklerini tam anlamıyla ayarlayabilmeniz. ✖ "Armory" Sisteminin oyunun genel sorunları arasında eriyip gitmesi. Oyunun içerdiği sorunlardan dolayı oyuncunun bunun keyfine varamaması.

Square yaptığı hatanın bedelini biraz ağır şekilde de olsa ödedi. Öncelikle *FFXIV* adına özür diledi ve 30 Ekim'den önce alınan bütün hesapların deneme süresini 30 günden 60 güne çıkarttı. Firma halihazırda *FFXIV*'den milyonlarca dolar zarar etmiş durumda, öyle ki bu zararı kapatmak için hisselerinin bir kısmını satışa çıkartmak zorunda kaldı.

SON TAHLİL

Final Fantasy XIV oluşturduğu beklentiyi karşılayamıyor ve efsane bir isimden faydalanan bir oyundan fazlası olmadığını düşündürüyor. Serinin hayranı olarak hayal kırıklığımı tarif etmem kolay değil ama Square'in başına gelenlerin yanında bizlerin ödediği bedel o kadar da büyük sayılmaz. Bakalım firma bu devasa projeyi ayağa kaldırmak için akıllı adımlar atacak mı, yoksa FF XIV "ölü doğan devasa online oyunlar" cennetine mi gidecek. Bu sorunun cevabı belli olana dek paranızı ve vaktinizi başka şeylere ayırmanızı öneriyorum.

Miounne Ana size çok iyi davranacak.



SON KARAR

OYUN DENGESİ	★★★☆☆
GELİŞİM POTANSİYELİ	★★☆☆☆
GRAFİK	★★★★★
SES VE MÜZİK	★★★☆☆
HİKAYE/ATMOSFER	★★★☆☆
EĞLENCE	★★☆☆☆

Hiç gelmeyeceğini zannettiğimiz o "son fantezi" bu oyunla gerçek oldu...

4,5

Solo — Grup Oyunu — Parti

Taze Oyuncu — Ciddi Oyuncu — Hayatı Olmayan

1 hafta — 1 ay — 1 yıl — Sonsuz







Rakibin arkasında koşarken X'e tek tük basın. Genel taktiğinizin balanced olmasında da fayda var.

Rakibi oyununuzla yenemeyecekseniz, sinirlerini bozarak yenebilirsiniz. Bütün molalarda son saniyeye kadar oyunu soğutun. Rakibiniz kızıp gidebilir veya çarpıntısı başlar, gol yer. Pek önermiyoruz!

EN İYİSİ DEĞİL AMA DAHA KÖTÜLERİNİ DE GÖRMÜŞTÜK –VOLKAN TURAN

Pro Evolution Soccer 2011 Online

PES ESKİDEN NE KADAR offline oynanan bir oyunsa, günümüzde artık o kadar online oynanan bir oyun. Konami, EA'e oranla online platforma daha az ilgi gösteriyor olsa da, PES 2011'in online kısmı hiç de yabana atılacak cinsten değil. Oyunun offline tarafından sıkılan oyuncular için, PES11'de iyi duraklar var.

Futbol oyunlarını oynarken, uzun süreli modlardan önce aperitif olsun diye hızlı maçlar yaparım. Gördüğüm kadarıyla, PES11 için Türkiye'ye özel sunucular açılmış. Türkiye'deki oyuncuların bu sunucuları tercih etmesi -çok olmasa da- hız açısından iyi olabiliyor. Tabii amaç dünyaya açılmaksa İngiltere, Almanya, İtalya gibi sunuculara yönelmek kaçınılmaz (hem kalabalık, hem de kaliteli oyuncular var). İngiltere sunucularına baktığımda *yeşil* renkli bağlantıya sahip bir rakip göremedim (yeşil: çok iyi, sarı: orta, kırmızı: yavaş bağlantı demek). Sarı renkli oyuncularla rahatça oynayabilirsiniz ama kırmızı bağlantılı oyunculardan uzak durmanızı öneririm. Kırmızı bağlantılarda birkaç saniye lag yemeniz kaçınılmaz.

4Mbit bağlantıyla, 10 maçın 7 tanesini takılma olmadan oynadım. Üç tanesinde bağlantı koptu maalesef. Bu bağlantı kopma mevzusu PES 2010'a göre daha sağlıklı. Maçtan kaçanla, "bu maçın devam etmesi imkânsız, kapattık dükkânı" diyenin ayrımına varabilmesi oldukça başarılı. İyi başlayan bir maçta bir anda takılma fırtınası oldu ve ben kara kara *bu maç nasıl böyle biter, maçtan da kaçamam puanım düşer* diye düşünürken sistem maçı iptal etti, iyi oldu.

PES BU SEFER MOD ZENGİNİ

Quickmatch yaparsanız, sistem kaçıncı seviye lig oyuncusu olduğunuza bağlı olarak bir rakip seçiyor sizin için. Bu rakip, puan olarak sizden çok aşağıda veya çok yukarıda olmuyor. Ama Konami burada oyun sayısını es geçmiş. Siz 5 maç yapıp 520 puan almış olsanız da, karşınıza 530 puanlık 100 maç yapmış biri gelebilir. Bu durum, tamamen sizin ne kadar şanslı olduğunuza bağlı. Bu yüzden karşınıza çıkan her rakibi ciddiye almalısınız. Arkadaşlarınızla oynadığınız gibi oynarsanız yenilmeniz kaçınılmaz. Gördüğüm kadarıyla Barcelona, Chelsea, Man Unt, Inter, Milan gibi takımlar seçilmeye devam ediliyor. Yani ucuz kahramanlıklara gerek yok, güçlü bir takım seçin. Bir diğer dikkatimi çeken nokta da, D3 ve üstü oyuncuların 360 derece pas olayını çözmüş olmaları. Hatalı pas vermiyorlar, hatta top ayaklarına geldiğinde beklemeden üç-dört pas sonrasını görüp sıkı ataklar yapıyorlar. Bu seviyede değilseniz ranked maçlar yerine dostluk maçlarında kalın. 65. dakikada oyuncu değiştirmeniz yararınıza olacaktır. Genelde maçları siz yaratın, ev sahibi olarak maça başlayın. Penaltılara kalmamaya çalışın (kapatın) ve sakatlanma özelliğini mutlaka açın. İngiliz oyuncular iyi oynuyor ama çoğu bu tür kısıtlamaları külfet olarak görüyor. Canlarını bunlarla az da olsa sıkabilirsiniz.

Master League Online ise, offline ML ve Become a Legend modlarından sıkılanlar için harika bir durak. Offline modda karşınıza gelen takımlar yerine, Master League Online'da gerçek oyuncularla karşılaşıyorsunuz. Böylece her bir maç final havasında geçiyor ve her bir maça girmek için bir ücret veriyorsunuz. Tabii bu modda, ne zaman maç yapacağınızı iyi kestirmeniz gerekiyor. Çünkü sürekli olarak kaybederseniz, birkaç sezon sonra iflas etmeniz kaçınılmaz. Oyuna güçsüz bir takımla başladığınız için transfer sezonlarını iyi değerlendirmeniz gerekiyor. Kâğıdı kalemi alıp gelecek vadeden futbolcuların listesini tutmalısınız. Çünkü bu futbolculara talep arttıkça fiyatları artacak, talep düştükçe fiyatları da düşecektir. En uygun zamanı kollamanız gerekiyor bu yüzden. Ayrıca iyi Scout'lar da oldukça önemli. MLO'da başarılı olmak istiyorsanız kadronuzu genç ve kalabalık tutmalısınız. Tüm bunlara rağmen, elbette bu modun eksiği çok. Güncel olmaktan biraz uzak. Ünlü futbolcuları transfer etmek bazen imkânsız, bazen de çocuk oyuncağı olabiliyor. Biraz istikrar sağlanması iyi olabilirdi.

Bunlar dışında söylenecek çok şey yok PES11'in online kısmı için. PES 2010'dan daha iyi, ama kapsam olarak çok da ileride değil PES11'in yetenekleri. FIFA gibi 11'e 11 maçların yapılamaması ve güncel haberleri FIFA kadar iyi takip edememesi büyük eksileri. Ama en azından kopmalarda ve bağlantı performansında gelişmeler olmuş. Onun haricinde iş parmaklarınızda bitiyor. Ne kadar iyi çalımları birleştirir, ne kadar iyi taktik yapar ve ne kadar iyi bağlantıya sahip olursanız, adınızı o kadar hızlı duyurabilirsiniz PES'te. Daha şimdiden birçok Türk oyuncu turnuvalarda tozu dumana katıyor. Belki biri siz olursunuz; kim bilir!







Bir eşek 4 milyon kinah. Resmen soygun yahu!

Aşçı havuçla, hizmetçi tozlukla, bakıcı süpürgeyle girişiyor. Gayet anlamlı.



VİZYONUMUZ AZ ÇOK GENİŞLEDİ -KAAN ALKIN

Aion: Assault on Balaurea

KANATLARIMIZIN ALTINDA UZAYIP gidecek yeni toprakları uzun süredir bekliyorduk. Sonunda NCSoft beklenen genişleme paketini yayınladı. Genişleme paketini ücretsiz bir güncelleme olarak indirebildiğiniz gibi, kutulu olarak piyasaya sürülen versiyonunu da satın alabilirsiniz. Keyfinize kalmış.

Mekân dar. Hemen konuya girelim. Genişleme paketinin en büyük üç yeniliği eklenen bölgeler, instance'lar ve petler. Pakete de adını veren Balaur'ların anavatanını karışlayabildiğimiz yeni bölge 3 farklı haritadan oluşuyor. Elyoslar Inggison, Asmodianlar ise Gelkmaros topraklarında hüküm sürüyor. Bu iki bölgenin arasındaysa Elyos, Balaur ve Asmodian kozlarının paylaşıldığı Silentera Canyon haritası yer alıyor. Tüm bu bölgelerde aynı Abyss'te olduğu gibi ele geçirilebilir kaleler var, bunları Aşağı, Yukarı ve Core Abyss gibi düşünebilirsiniz. Tamamı PvP'ye açık haritalarda bir dünya quest yer alıyor. Ayrıca 51+ seviye üstü oyuncuların solo girebilecekleri instance da Inggsion ve Gelkmaros haritalarında yer alıyor. 55+ oyuncular için hazırlanan Beshmundir Temple instance'ı da Silentera Canyon'da. Beshmundir Temple'a gitmek, instance'ı tamamlamaktan zor olabiliyor bu yüzden.

BEN YALNIZ ÇALIŞIRIM

Toplamda 3 adet tek kişilik instance bulunuyor. Haramel 18-22, Kromede's Trial 37-44, Taloc's Hallow 51+ seviyedeki oyuncuları kabul ediyor. Bir iki iksir alıp bu seviyelerde rahatlıkla tamamlayabildiğiniz bu instance'larda, sebat ederseniz sağlam loot düşürme şansınız var. Ayrıca hızlıca seviye aylamak isteyen oyunculara rahatsız edilmeden bir yandan görevleri yaparken bir yanda da grind imkânı sunuyor olmaları hoş. Genişleme paketini kurduktan sonra oyuna ilk defa girdiğinizde haritanızı açarsanız, hemen her yerden fırlayan mavi oklar göreceksiniz. Bu oklar henüz almadığınız görevleri işaret ediyor ki hemen hemen tüm görevleri yapmış biri olarak bir hayli yeni görev eklendiğini söyleyebilirim. Tek bir mob kesip 51 olduktan sonra yeni görevlerin peşinde koşmaya başlayabilirsiniz. Zaten 50-55 arası için gelen senaryo görevleri sizi bir süre oyalayacaktır.

NEYDİK, NE OLDUK

Genel hikâyede yapılan değişiklikler ve Balaurea'ya saldırımızı açıklayan görevlerle birlikte oyunun tek PvPve instance'ı Dredgion'a da kardeş geliyor. AoB öncesi girdiğimiz Baranath Dredgion, 46-50 seviye arası oyunculara açık halen. Ancak hikâyede bu Dredgion düşürülüyor. Bununla ilgili bir ton görev de eklenmiş. Düşen Dredgion yerine, 51+ seviye oyuncular yeni Chantra Dredgion'a girebiliyorlar. Biraz değiştirilmiş ve bol bol da yeni görev eklenmiş olarak geliyor yeni Dredgion. Seviye üst sınırı 50'den 55'e çekilince haliyle yeni kitaplar da eklendi oyuna.

En azından bu kitapları almadan 51+ mekânlara dalmayın derim. Mevcut becerilerinizin daha üst seviyeleri olduğu gibi yeni beceriler de mevcut.

Genişleme paketinin en çok ön plana çıkartılan özelliği yeni "pet" sistemiydi. Oyuna 50 kadar pet eklenmiş. Bu şirin şeker dostların etrafımızda hoplayıp zıplamaktan başka hiçbir özelliği olmayanları modelleri bulunduğu gibi, yediği dandik malzemeleri manastone, takı vb olarak geri tükürenler, envanterimizi genişletip, ıvır zıvırı bizim yerimize taşıyanları vb özelliklere sahip modelleri de mevcut. Petlerin bir kısmını ana şehirlerdeki satıcılardan alabiliyoruz. Diğerleri de çeşitli zorlukları aştıktan sonra koleksiyonumuza katılabiliyorlar.

AoB dolu dolu bir genişleme paketi. Birkaç yüz saatlik ek içerik, yeni bölgeler, crafting, broker ve daha bir çok oyun içi mekaniğe yenilikler getiriyor. Ancak Vision videosuyla ağzını sulandırdığı mevcut kullanıcılarını tatmin etmekte tam manasıyla başarılı olamıyor. Videoda gördüğümüz ancak pakette göremediğimiz yeni bir iki bölge, grafik güncellemesi, binekler üstünde çalıştıklarını birinci ağızdan biliyorum. Aion oyunyorsanız AoB'yle zaten tanışacaksınız. Oyunu yeni alacaksanız, kutulu olarak alıp hem indirme zahmetinden kurtulabilirsiniz hem de özel bir pet vb bir iki ekstra eşya sahibi olabilirsiniz.



Faik bir rahat dur manzara seyrediyoruz şurada. Evet adı Faik ufaklığın.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Yeni bölgeler
- ✓ Yeni mekanikler
- ✓ Mevcut oyun mekaniklerine bir güzel cila
- ✗ Sınıflar arasında bazı denge sorunları

İÇERİK DEĞERLENDİRMESİ

EŞYA SİSTEMİ
✓ Yeni bir çok eşya var. ✗ Yeni zırh yok ortamda

GÖREV SİSTEMİ
✓ PvP ve PvE'yi harmanlayan görevler ✓ Solo oyuna imkan tanıyan görev sistemi ✓ Ara videolarla desteklenen görev serileri ✓ Solo instancelar ✓ Görevlerin tecrübe puanı getirisi armış ✓ Görev sayısı arttırılmış, grind ihtiyacı azaltılmış ✓ Günlük görev sistemi geliştirilmiş ✗ Görev tiplerinde değişiklik yok

DÖVÜŞ SİSTEMİ
✓ Havada dövüş taktik derinliği arttırılmış ✓ Zengin beceri setleri ✗ Yeni beceri sayısı az. ✗ Sınıflar arası denge biraz bozulmuş. Solo eklemeler yapılırken oyun halen grup oyununa itiyor

SINIF SİSTEMİ
✓ Yeni sınıf yok ✗ Sınıflar arası denge sorunları var

SON KARAR

OYUN DENGESİ	★★★★☆
GELİŞİM POTANSİYELİ	★★★★★
GRAFİK	★★★★☆
SES VE MÜZİK	★★★★☆
HİKÂYE/ATMOSFER	★★★★☆
EĞLENCE	★★★★☆

Bir genişleme paketinden bekleyebileceğinizden çok daha fazlasını, bedava sunuyor. Bir de baştan beklentileri çok yükseltmeselerdi.

8,7

Solo — Grup Oyunu — Parti
Taze Oyuncu — Ciddi Oyuncu — Hayatı Olmayan
1 hafta — 1 ay — 1 yıl — Sonsuz

→ **Tür:** DVO → **Yapım:** NCsoft → **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Dahası İçin:** http://uk.aiononline.com/

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

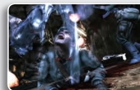
BU AY DARKSIDERS ÇOK GÜZEL BİR SÜRPRİZ YAPTI BİZE. KONSOLDAN PC'YE DÜZGÜNCE AKTARILMIŞ, UZUN ZAMANDIR ÖZLEDİĞİMİZ SOUL REAVER TADINA SAHİP, BOLCA DA ZELDA HAVASI TAŞIYAN GİZLİ BİR CEVHER ÇIKTI KENDİSİ

FPS (First Person Shooter)

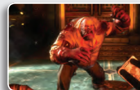


HALO REACH
360

Konsollarda online oynanabilen FPS'lerden bahsedilince, Halo'nun ismi daima en üst sırada anılır. Serinin son oyunu Reach ise çok zor bir işi başarıyor: Öncüllerinin de üstüne çıkıyor. Eski oyunların en iyi yönlerini kendi bünyesinde toplarken, kişiselleştirme seçeneklerini abartarak geliyor Reach. Senaryosu da keyifli olduğu ve bütün hikayeyi iyi birleştirdiğine göre, bize de Reach'i size tavsiye etmek kalıyor.



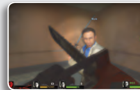
Battlefield Bad Company 2
PC, PS3, 360
Multiplayer konusunda Modern Warfare 2'yi sığ bulan FPS ustalarını ihya eden, kullanılabilir araçları, askerinizi geliştirme imkanıyla BC2 yılın en iyi FPS'lerinden



BioShock 2
PC, PS3, 360
İlk oyunun etkisini veremese de, multiplayer'ı çok fena olsa da, Bioshock 2 oynanmayı hakeden tek kişilik bir senaryo sunuyor.



Call of Duty: Modern Warfare 2
PC, PS3, 360
Modern Warfare 2 öyle güzel bir oyun ki, daha uzunca bir süre FPS türünde çıkacak yeni oyunların korkulu rüyası olmaya devam edecek.



Left 4 Dead 2
PC, 360
İlk oyunun olması gereken oyuna bir kademe daha yaklaşmış Valve. Daha karakterli, daha fazla silahlı, baltalı ve kılıçlı, elektrik testereli Left 4 Dead 2'ye hoş geldiniz.



Klasik

Crysis
PC
Çıktığında oynayamamış mıydınız? Artık bilgisayarınız Crysis'in altından kalkabilir durumdadır sanırız. Hazır ikinci oyun gelmeden, fırsat bu fırsat, saldırın!



Klasik

No One Lives Forever 2
PC
"Monolith'in yeni bir NOLF yapmak için neden ayak sürüdüğünü anlamayan en az bir bin kişi bulabilirim" diyen bin kişi bulabilirim.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



Yeni!

FALLOUT NEW VEGAS
PC, PS3, 360

Ne yalan söyleyelim, Obsidian'ın yeni Fallout'u yapması bizi endişelendiriyordu. Ama boşunaymış bu endişemiz, tam tersine muhteşem bir oyun yapmayı başarmışlar. Hardcore modu sayesinde Wasteland'de hayatta kalma çabası anlam kazanmış, Evet, bol bol hata var oyunda ama derin diyalogları, muhteşem quest'leri, kafanızı allak bullak edecek kadar çok gezecek yeriyle (tam 180 tane!) sizi yüz saatten uzun bir Fallout bekliyor. Gerçek Fallout



Yeni!

Kingdom Hearts: Birth By Sleep
PSP
Kingdom Hearts serisini daima seven bir grup oyuncu olmuştur. Eğer PSP sahibiyseniz, Disney ve Square Enix karakterlerini bir araya getiren bu seriyi denemelisiniz.



Shin Megami Tensei: Persona 3 Portable
PSP
Görmeye alıştığımız pek çok şey uçup gitmiş, yerine daha çizgisel bir oynanış gelmiş. Ancak, başladığınız andan itibaren bir Final Fantasy'nin içinde olduğunuzu biliyorsunuz.



Dragon Quest 9: Sentinels of the S.S.
DS
DSi satışlarını %150 arttıran DQ9, batılı oyunculara daha çok hitap edebilmek için biraz daha aksiyon ağırlıklı olmuş. Tabii bu, mükemmel olmasına engel değil!



Final Fantasy 13
PS3, 360
Görmeye alıştığımız pek çok şey uçup gitmiş, yerine daha çizgisel bir oynanış gelmiş. Ancak, başladığınız andan itibaren bir Final Fantasy'nin içinde olduğunuzu biliyorsunuz.



Mount & Blade Warband
PC
Türk yapımı bir oyun olan M&BW, büyü vs. olmadan, gerçekçi bir ortaçağ dünyasına sizi atıveriyor. Ondan sonra ne yapacağınız ise tamamen size kalmış.



Dragon Age Origins + Awakening
PC, PS3, 360
Tam da kendimizi kurtardık derken, Dragon Age'e gelen Awakening ek görev paketiyle yeniden gerçek dünyadan kopup fantaziye geçiş yaptık.

AKSİYON



Yeni!

DARKSIDERS
PC, PS3, 360

Altı ay önce konsollara çıkan bir oyunu yeniden listenin en başında görmek sizi şaşırtmasın: Darksiders kıymeti pek bilinmemiş çok çok iyi bir oyun. PC'ye gayet başarılı bir şekilde çevrilince, yeniden gündeme getirmek boynumuzun borcu oldu. Oyuna şu oyunun veya bu oyunun taklidi demek haksızlık olur. Kendi ayaklarının üstünde de durabilen, dövüşleri, grafikleri, yeni özellikleri karşınıza çıkartarak sizi sıkmamasıyla ayın en iyi PC aksiyon oyunu Darksiders.



Yeni!

Castlevania: Lords of Shadow
PS3, 360
Özüne sadık kalmayıp fazlasıyla God of War taklidi olmakla suçlayabilirsiniz. Ama bu seriyi bilmeyenlerle Castlevania'yı tanıştırmak için iyi bir oyun Lords of Shadow



Yeni!

Enslaved
PS3, 360
Heavenly Sword'ün yapımcısından gelen Enslaved iki yabancının aksiyon ve macera dolu hikayesini anlatıyor... (Daha klişe bir şekilde kuramazdım herhalde bu cümleyi).



Yeni!

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja S. 2
PS3, 360
Animesinin hayranlarının ağzını açık bırakacak kadar ana materyale sadık kalan Ultimate Ninja Storm 2, Naruto sevenlere ilaç gibi gelecek.



Metroid Other M
Wii
FPS tarzı oynanıştan platform özüne daha yakın duran, ama yeniliklerle dolu şahane bir oyun Metroid Other M.



Limbo
360
"Az çoktur" kuralının ne kadar doğru olduğunu gösteriyor insana. Siyah beyaz görselleri, minimalist ses efektlerinin yanında rahatsız bir tarafı da var.



Dead Rising 2
PC, PS3, 360
Zombi öldürme şekillerinin suyunu çıkartan Capcom, artık onları yarışma ve reality show haline getiriyor.

Oyun hayatında yaptığın en "havalı" hareket neydi?

1. *Can Arabacı'nın şaşkın bakışları altında Archdemon'ı Arcane Warrior karakterimle sololamam. Sonra hep beraber kebap yemiştik. -Mert*
2. *World of Warcraft hesabımı kapatmam- Ali*
3. *Cataclysm'in Friend and Family Alpha testine katılmak. Düşününce hala "vay be" diyorum. -Can*
4. *Sırf bir inattan sıfırdan raid guildi yaratmak. İnadın sebebi başka yazıya. - Yiğitcan*
5. *Mortal Kombat ilk çıktığında Arcade salonunda Sub Zero'yla Fatality yapan ilk kişi olmam - Sinan*

Hayatında hiç Fallout oynamamış arkadaşlarımıza ne önerirsin?

1. *Fallout 3'ten başlasınlar, silahlı Oblivion işte ne güzel. -Mert Günhan*
2. *Fallout 3 ve New Vegas'ı Fallout'dan saymasınlar, adam olsunlar. - Ali*
3. *Fallout 3'ü atlayıp New Vegas'tan devam etsinler. Seri için yas tutmamış olurlar böylece. -Can*
4. *Ali'nin her dediğine kanmasınlar. İki Alizine atsınlar, geçer- Faruk*
5. *Arşivden çıkartıp ilk Fallout'tan başlasınlar. Bayağı bir mesaileri var - Sinan*

Oyungezer 4. yaşına girdiğinde nerede olacak?

1. *Duke Nukem çıkmış olur belki? Ben buna inanıyorum. -Mert Günhan*
2. *Her zaman olduğu üzere masamda onu okumamı, her kelimesini ezberlememi bekliyor olacak. - Ali*
3. *Merdivende. 14 yaşına da gelse hep beraber o merdivende yine fotoğraf çekilip şaşıracağız başardığımız şeylere. -Can*
4. *Hala hepimiz için aynı, o değerli yerinde olacak. Arşivi de gün geçtikçe büyüyecek, sığmayacak hiçbiryere - Emre*
5. *Saçmalamayın, tabii ki matbaada olacak! Ayın 1'inde çıkacağını mı sanmıştınız yoksam? - Sinan*

STRATEJİ



Civilization 5
PC

İyi ki Sid Meier'in uygarlık takıntısı var, yoksa onun kadar iyi sıra tabanlı strateji oyunu yapacak adam bulmak zor. Civ 5 beklentilerimizi aşıyor, bambaşka bir boyuta geçiyor.



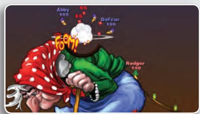
R.U.S.E.
PC, PS3, 360

İsmi "hileli oyun" anlamına gelen bir oyunda efendi gibi taktik yapmayı unutun: RUSE'da en iyi kim kandırabiliyorsa o kazanıyor. Konsollarda da gayet rahat oynanan bir stratejimiz oluyor böylece.



Starcraft 2: Wings of Liberty
PC, Mac

Starcraft 2 gerçek zamanda oynanan bir satranç. 3 tarafın olduğu, her taşın farklı olduğu ve düşünerek kaybettiğiniz her an rakibinizin kazanmaya yaklaştığı bir satranç.



Worms Reloaded
PC, PS3, 360

Kurtçuklar özüne, biz de 10 yıl öncesine geri döndük. "2D'de hayır vardır" deyip Holy Greanade'i kafanıza sallıyorum burada.



Dawn of War 2: Chaos Rising
PC

Hataları ve eksiklerine rağmen Dawn of War 2'ye yeni bir ırk, yeni oynanış modları ve yeni bir senaryo ekleyen Chaos Rising'i deneyin.

DVO (Devasa Online)

Need for Speed World
PC

Carbon ve Most Wanted şehirlerini harmanlayıp, devasa online bir dünyada özgürce yarışmanıza izin veren World, online yarış oyunu türünü gerçek anlamda başlatabilecek mi?

LOTRO: Siege of Mirkwood
PC

LoTRO'nun mutlu mesut yaşayan 200.000'lik bir oyuncu kitlesi artık biraz daha mutlu. Çünkü Siege of Mirkwood ek paketi sayesinde Mines of Moria hikayesinin ve Book 9'un sonuna geliniyor.

Aion
PC

Aion bizi o kadar sardı ki, şu anda bu satırları nasıl okuyor olabildiğinize şaşıyoruz... Çok iyi rafine edilmiş, harika bir DVO olmuş.

Champions Online
PC

Sistemi henüz tam oturmamış olsa da Champions Online, City of Heroes'un halefi olmaya aday. Süper kahramanlar ve süper kötüleri konu alan kaç tane DVO var ki zaten?

WoW: Wrath of the Lich King
PC

Birçoğunuz WotLK'in tüm içeriğini aylar önce bitirdi, ama yeni WoW eklentisi Cataclysm gelene dek arkadaşlıklar ve ortam için WoW'dasınız. Biraz daha sabır, yakında beklediğiniz gerçekleşecek.

SİMULASYON



ARMA 2: Arrowhead
PC

Allah Bohemia'dan razı olsun, onlar da olmasa askeri simulasyon açlığından tank paleti kemirmeye başlayacağız.



The Sims 3
PC

"Ah, bir kurtulamadık şu Simmzzzstt ÜÇ MÖÜÜ?!" Bu fenomen hiç bitmeyecek. Çok daha canlı, çok daha gerçek ve eğlenceli Sim'lerimiz bir gün hepimizi ele geçirecek!



Comanche 4
PC

Delta Force'un yapımcısı Novalogic'in son iyi oyunlarından olan Commanche 4, gerçekçilikle aksiyonun iyi dengelendiği bir simulasyon olarak hafızalarımıza kazınmış.



Falcon 4.0: Allied Force
PC

Allied Force güncellenmiş grafik motoru, daha iyi yapay zeka ve yeni çok oyunculu seçenekleriyle Falcon 4.0'ı günümüze taşıyor.



Operation Flashpoint
PC

Düşman topraklarında karanlık bir gecede kayboldunuz ve yönünüzü bulmak için sadece gökteki yıldızlar var... İşte Operation Flashpoint böyle anlarla dolu bir piyade simulasyonu.

AYIN ALTIN OYUNU



Fallout New Vegas



FIFA 11



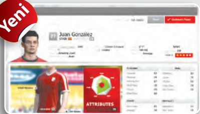
Darksiders

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Vay anam vay! Görünen o ki Kasım ayı yine bize uyku yüzü göstertmeyecek! İşin kötüsü, onun hemen arkasından da Cataclysm çıkıyor. İnsafınız kurusun ağalar!

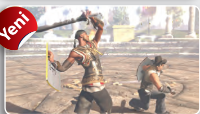
KASIM'10	
Apache: Air Assault	PS3, 360
Assassin's Creed: Brotherhood	PC, PS3, 360
Barrow Hill 2: Bracken Tor	PC
Battle vs. Chess	PSP, Wii, DS
Blood Drive	PS3, 360
Call of Duty: Black Ops	PC, PS3, 360, Wii, DS
Dance Central	360
Divinity II: The Dragon Knight Saga	PC, 360
Dragon Ball: Raging Blast 2	PS3, 360
Epic Mickey	Wii
Fist of the North Star: Ken's Rage	PS3, 360
Football Manager 2011	PC, PSP
God of War: Ghost of Sparta	PSP
GoldenEye 007	Wii
Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1	PC, PS3, 360, Wii, DS
James Bond 007: Blood Stone	PC, PS3, 360, DS
Kinect Adventures	360
Kinect Joy Ride	360
Kinect Sports	360
Kinectimals	360
Kirby's Epic Yarn	Wii
Majin and The Forsaken Kingdom	PS3, 360
Michael Jackson	PSP, Wii, DS
Nail'd	PC, PS3, 360
NBA Jam	PS3, 360
Need for Speed Hot Pursuit	PC, PS3, 360, Wii
Raving Rabbids: Travel in Time	Wii
Red Dead Redemption: Undead Nightmare	PS3, 360
Sonic Colors	Wii, DS
The Fight: Lights Out	PS3
ARALIK'10	
Golden Sun: Dark Dawn	DS
World of WarCraft: Cataclysm	PC
OCAK'11	
Dead Space 2	PC, PS3, 360
Kingdom Hearts: Re:coded	DS
LittleBigPlanet 2	PS3

SPOR



FIFA 11
PC, PS3, 360, PSP, Wii, DS

Fazla söze gerek yok, EA Sports bu yıl da spor oyunlarının kralını yapmış. Bir futbol oyununa para verecekseniz, tercihiniz FIFA 11'dir.



Sports Champions
PS3 (Move)

Move aldıysanız, yanında almanız gereken bir oyun Sports Champions. Hele arkadaşlarınızla birlikte oynarsanız, keyfi katlanıyor.



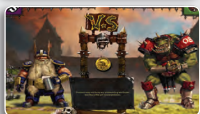
PES 2011
PC, PS3, 360, PSP, Wii

PES 3 yıllık "ne yöne gidemeyeceğini" bilememe sorununu 2011'de çözmüşe benziyor: Seçimini aşırı zorluk ve gerçekçilikten yana kullanıyor.



UFC Undisputed 2010
PS3, 360, PSP

WWE'yi falan unutun, UFC'deki yumruklar, tekmeler ve kan gerçek. Bu şiddetin ekranlarda kalmasını istiyoruz ve UFC'yi listemize alıyoruz.



Blood Bowl
PC, 360, PSP, DS

Warhammer evreninde geçen vahşi bir Amerikan Futbolu oyunu herkese göre bir oyun değildir. Ama Amiga klasiği Speedball'u sevenler için tadından yenmez.

MACERA

Super Scribblenauts
DS

Aslında tam adventure sayılmasa da, text yazarak ve kelleyi kullanarak oynamanız gereken bir oyun SS. Seviyoruz!s

The Silver Lining
PC

King's Quest serisinin yeniden canlandırmaya yönelik amatör bir çalışma Silver Lining. Ama beklenmedik derecede iyi ve üstelik bedava.

Amnesia
PC

Daha önce herhangi bir oyunda korkuğunuzu mu düşünüyorsunuz? Amnesia'ya davet ediyoruz sizi o zaman. Bir çift temiz iç çamaşırınızı da yanınızda getirin.

Lost Horizon
PC

Grafikleri, bulmacaları ve Indiana Jones'a çıkarttığı şapkasıyla Lost Horizon iyi bir oyun. Macera oyunu sevenleri yanıltmaz.

Monkey Island 2: Special Edition
PC, PS3, iPhone, 360

MI2 zamanına yaşınız yetişmediyse, dünyanın en komik oyununa günümüz grafikleri ve seslendirmelerle kavuştunuz. Hadi iyisiniz!

YARIŞ



Joe Danger
PS3, 360

Aslında tam olarak bir yarış oyunu değil, platform da denebilir, sonuçta soldan sağa doğru atlaya zıplaya giden bir motorcuyuz. Ama çok eğlenceli ya...



Split/Second Velocity
PC, PS3, 360

Yarışlar bir süre sonra sıksa da, her an kafanıza bir bomba, bina veya nükleer reaktör yeme stresiyle yarışmanın tadı bambaşkaymış.



Modnation Racers
PS3

Sony bu "öyle bir oyun yapalım ki oynayanlar sonsuza kadar yeni içerik yapsın" olayını çözdü. Modnation Racers ile görüyoruz bunu.



Dirt 2
PC, PS3, 360

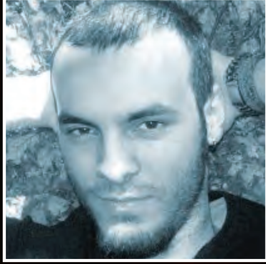
Tozlu topraklı pistlerde debeleneceğiniz en iyi yarış oyunu Dirt 2. Artık PC'lere de çıktığına göre, almamak için tek bir nedeniniz bile kalmadı.



Need for Speed Shift
PC, PS3, 360

Önceki iki-üç oyunla tam anlamıyla şaftı dağıtan NFS, bu oyunla Shift'i düzeltmiş (iğrenç kelime oyunu yaptım size).

Fallout New Vegas



KASIMIN LANETİ

Şimdi suçu tamamen Kasım ayına da atmayayım, sonuçta bu yazıyı yazarken daha ekim ayındayız. Ekim/Kasım geçiş dönemi laneti mi demem lazım ki acaba? Tam mis gibi kurdum Fallout New Vegas'ımı, oynamaya başladım, ekranın sağında solunda pikseller yanıp sönmeye başlamasın mı? Önce monitörden sandım ama az sonra artifact'ler olayı abarttı, inat değil mi, oynamaya devam ettim, çat diye kararıverdi ekran. Neymiş, ekran kartıyla inatlaşmamak lazımmış. Neyse efendim, geçici çözüm olarak ekran kartımı söküp balkona bıraktım, buz gibi oldu :P Sonrasında pikseller kıpraşmaya başlamadan uzun süre oynayabildiğimi fark ettim. Böyle yanardönerli, ilginç bir oyun deneyimi oldu anlayacağınız. Sanırım bir süre daha bu şekilde idare edeceğim, sonrasındaysa yeni bir ekran kartı almak gerekecek.

Nereye varacağımı unutuyordum az daha. Özetle Fallout New Vegas çekilen tüm sıkıntılara değecek, acayip geniş bir oyun çıktı. Yapacak gerçekten çok fazla şey var: Yüzlerce görev, kumar oyunları, challenge'lar, bir sürü toplanabilir, yeni hardcore modu. Aralarından seçim yapmak pek kolay olmadı, umarım bu sayfalarda işinize yarayacak bir şeyler bulursunuz. Fallout'a değil de Darksiders'a takılıyorsunuzdur belki diye, ona da bir şeyler hazırladım. Siz okuyadurun, ben de piksellerime geri döneyim.
Farewell!
Eser Güven

Hardcore sevenlere ipuçları

DOC'UN EVİNDEN AYRILDINIZ ve karşınıza o pencere çıktı: "Bak adamım, istersen oyunu hardcore zorluk seviyesinde oynayabilirsin. Ama uyarıyorum, işin hiç de kolay olmayacak. İstediğin zaman zorluğu düşürebilirsin ama baştan sona Hardcore oynayıp bitirirsen ödüllendirileceksin." İşte tam o noktada aklınız çelinmiş olabilir, "bir denemekten zarar gelmez" veya "zaten böyle sağlam oyunlar çok sık çıkmıyor, zor olsun ki hemen tüketilmesin" diye düşünmüş olabilirsiniz. Peki o zaman, o kadar deliyseniz bize de size faydalı olabilecek bazı ipuçları vermek düşüyor ki hayatta kalma süreniz azıcık daha artsın.

Hardcore da ne ola ki?

Hardcore modunda değişenleri şöyle sıralayabiliriz: Stimpak anında değil, zaman içinde iyileştiriyor. Sakatlıkları Stimpak veya dinlenerek iyileştiremiyorsunuz, Doctor's Bag veya gerçek bir doktor lazım. Cephanelerin ağırlıkları yüzünden önünüze gelen her şeyi toplayamıyorsunuz. Yanınızdaki yol arkadaşlarınız bayılmak yerine ölebiliyorlar. Susuz, aç veya uykusuz kalmanın ciddi etkileri oluyor. Ama nihayetinde de güzel bir Achievement kazanıyorsunuz.

Ye, İç, Uyu

Hardcore modunda oynuyorsanız temel ihtiyaçlarınıza özen göstermelisiniz. Fast Travel kullandığınızda ihtiyaç seviyelerinizde ani artışlar olabilir ve kendinizi feci yan etkilerle karşı karşıya bulabilirsiniz. Nedir peki bu yan etkiler?

Mojave Wastelande'de bolca Coyote Tobacco Chew bulabilirsiniz, bu tütün sayesinde uyumadan uzun süre geçirmeniz mümkün. Oldukça hafif olduğundan bu bitkiden her gördüğünüzde bolca toplayın, böylece yatağa ihtiyaç duyduğunuz anlar oldukça azalacaktır.

Gecko Kebab ve Bloatfly Slider hem karnınızı doyuran, hem de susuzluğunuzu azaltan iki yi-

Seviye	Susuzluk	Açlık	Uykusuzluk
0-199	Normal	Normal	Normal
200-399	-1 END	-1 STR	-1 AGI
400-599	-1 PER, -2 END	-2 STR, -1 CHR	-2 AGI, -1 INT
600-799	-1 PER, -3 END, -1 INT	-3 STR, -2 CHR, -1 PER	-3 AGI, -2 INT, -1 END
800-999	-2 PER, -3 END, -1 AGI, -1 INT	-3 STR, -2 CHR, -2 PER	-3 AGI, -2 INT, -2 END
1000	Ölüm	Ölüm	Ölüm



Vegas'ta olan yerde kalır (tamam bu, bu ayki son Vegas esprimizdi, bitti).

yecek. Bunlardan ilki 68 susuzluk, 108 açlık azaltırken, ikincisi 40 susuzluk, 102 açlık azaltıyor. Bu tür yiyecekler sayesinde taşımanız gereken yük miktarını azaltabilir ve envanterden tasarruf edebilirsiniz. Benzer biçimde bazı yiyecekler de açlığınızı azaltırken, susuzluğunuzu arttırabilir (tuzdan uzak durun, hııı). Eğer yakınınızda bolca su yoksa bu tür yiyeceklerden mümkün olduğunca uzak durmaya çalışın.

Kamp yeri önemli

Hardcore oynuyorsanız öyle kafanıza göre dolaşıp, kafanıza göre yerlerde durmamalısınız. İyi bir kamp yeri seçmek, tüm ihtiyaçlarınızı karşılamanız ve tehlikeden uzak durmanız için son derece faydalı olacaktır. Haritadaki bazı yerlerin kamp için diğerlerine göre çok daha avantajlı olduğunu fark edeceksiniz, örneğin Goodsprings Source. Burada bolca Gecko avlayıp pişirebilir (yemek), kuyulardan temiz su içebilir (içecek) ve yatağı kullanabilirsiniz (dinlenme). Wolfhorn Ranch azıcık daha sıkıntılı, yine yatak var, suları temiz olmasa da içilebilir durumda (RadAway gerektirebilir) ve bahçesinden yiyecek toplayabiliyorsunuz. Fraksiyonların güvenli evleri ise aslında çok uygun yerler, ama bunlara erişebilmek için fraksiyonla olan ilişkinizin Liked üzeri olması ve bazıları için de ön görevler tamamlamanız gerekiyor. Ama bu evlere girebilirseniz ağzına kadar dolu bir buzdolabı, arıtılmış su ve temiz bir yatak sizi bekliyor.

Bear Grills de kimmiş

Hardcore modda hayatta kalmanız için bazı yeteneklere sahip olmanız çok önemli. Örneğin Survival yeteneğiniz mutlaka yüksek olmalı. Pişireceğiniz yemekler çiğ yediklerine oranla çok daha fazla işe yarayacak ve sizi daha uzun süre idare edecektir.
Crafting de bu modda hayatta kalmanın olmazsa olmazlarından biri. Gördüğünüz her türlü hurdayı toplamalı ve bunlardan faydalanmalısınız.

Good Natured özelliğini aldığınızda savaş yeteneklerinizden alınacak beş puanı, diğer yeteneklerinize verebiliyorsunuz ve Hardcore oyuncusu olarak bu yeteneklerinizi de en az savaş yetenekleriniz kadar çok kullanacaksınız. Zaten cephane ağırlığını da göz önüne alırsak muhtemelen tek bir savaş yeteneğini seçip ona odaklanmak isteyeceksiniz, bu yüzden değerli puanlarınızı diğer savaş yeteneklerinde harcamanın da bir alemi yok.

Intelligence en önemli özelliklerinizden biri olacak. Daha çok INT, daha çok yetenek puanı ve bu da daha yüksek Medicine, Repair, Science ve Survival seviyesi anlamına geliyor.

Eğer yiyecek menünüzü genişletmek isterseniz (Bear Grills gibi) Ghastly Scavenger perki ile Super Mutant veya Feral Ghoul cesetlerini de yiyebilir, Lead Belly perki ile radyasyonlu yiyecek ve içeceklerden daha az etkilenebilir ve Cannibal perki ile diğer cesetlerden beslenebilirsiniz. Hardcore modda Cannibal perkini kullanarak yediğiniz cesetler sağlığınızı bir anda iyileştirir. 25 cesedin ardından kazanacağınız Dine and Dash challenge perki sayesinde ceset parçalarını yanınıza alıp sonradan da yiyebiliyorsunuz (süper iştah açıcı bir paragrafın daha sonuna geldiğimiz şu dakikalarda...)

Strong Back perki zaten 10 STR sınırı yüzünden Fallout 3'te de önemliydi, Hardcore modda da önemini koruyor. Tabi Pack Rat de olmazsa olmaz perklerden biri, çünkü yanınızda taşımanız gereken bir çok malzeme ve yiyecek olacağından envanter yönetimini kolaylaştırmanız gerekiyor.

Kendi kendinizin doktoru

Sakatlıklar dinlenerek veya Stimpak ile geçmeyeceğinden bolca Doctor's Bag ihtiyacınız olacak. Yapmanız gereken Doctor's Bag malzemelerini hiç kaçırmamak (Forceps, Medical Brace, Scalpel, Surgical Tubing), böylece 40 Medicine yeteneği sayesinde kendinize bolca çanta yapabilirsiniz.

Peki yanınızda Doctor's Bag yoksa ne yapacaksınız, ölecek misiniz? Elbette hayır, burada da devreye gerçek doktorlar giriyor. Mojave Wasteland'de sizinle ilgilenebilecek pek çok doktor bulunuyor, zaten sakatlığınız varsa önceliğiniz



Sevgili Ultra Luxe kumarhanesinde karanlık bir işler dönüyor ama ne.



Nedendir bilinmez, herkese Ed-e'yi çok seviyor.

bir doktor bulmak olmalı. Doctor's Bag'i en kötü durum senaryolarında kullanmak üzere saklamalısınız. Mümkün olduğunda Doc Mitchell'in yanına dönerek de tedavi olabilirsiniz.

Gittiii, güzelim yol arkadaşı gitti
Hardcore mod sizi ölümün acı yüzüyle sıkça karşı karşıya getiriyor ve yol arkadaşlarınız da bundan nasibini alıyor. Artık bayılan yol arkadaşları değil, ölen yol arkadaşları var. Dolayısıyla çatışmalarda çok daha dikkatli olmalısınız ve yol arkadaşlarınızın kendilerini aptalca düşmanların önüne atmalarını engellemelisiniz. Giysilerini her fırsatta geliştirmeli ve kullanabilmeleri için bolca Stimpak ayırmalısınız.

Cephaneleri sevelim, koruyalım
Daha önce de tekrarladık. Cephaneler belli bir ağırlığa sahip olduğundan öyle önünüze gelen her cephaneyi toplayıp, her silahı kullanma fikrini unutun. Burada da Hand Loader perki karşımıza çıkıyor, böylece tüm cephane tariflerini öğrenebilir ve ağırlıksız parçaları kullanarak cephane ihtiyacınızı karşılayabilirsiniz. Güzel bir geri dönüşüm perki yani.

Örnek bir Hardcore karakteri
Tamam her şey iyi güzel de, şöyle önümde her şeyiyle hazır bir Hardcore karakteri olsa, mis gibi yaratıp oynasam diyorsanız aşağıdaki karakteri deneyebilirsiniz. Ama hepimiz biliyoruz ki işin asıl tadı kafanıza göre yarattığınız karakterlerle çıkıyor. Yine de örnek olması açısından buyurunuz.

Str: 8, Per: 5, End: 6, Cha: 4, Int: 7, Agi: 4, Luc: 4
Yetenekler: Survival, Melee, Unarmed, Sneak, Barter ve Craft yetenekleri (Science, Repair, Medicine)
Özellikler: Good Natured, Four Eyes, Heavy Handed
Perkler: Strong Back, Pack Rat, Travel Light, Cannibal, Hunter, Long Haul, Intense Training (Str, End, Agi), Super Slam, Stone Wall, Slayer, Unstoppable Force, Purifier, Rad Resistance, Rad Absorption, Solar Powered, Ninja
Silah: Yakın dövüş silahları (Power Fist, Spiked Knuckles, Super Sledge vs)
Ekipmanlar: Eyeglasses, Combat Armor
İmplantlar: Armor, Regeneration, Endurance, Intelligence, Luck, Agility
Yol Arkadaşları: Rex ve Cass

Challenge Listesi

Şu Challenge ve Achievement denen şeyler oyunlara harcadığımız zamanı bir anda ne kadar arttırdı, farkındasınız değil mi? 'Şunu da yapmalıyım, dur bunu da yapmalıyım' derken oyunun ana hikayesinin dışına çıktığımız çok oluyor. Tabi ki bundan şikayetçi olduğumuzu pek sanmıyorum. Aşağıda Fallout New Vegas'taki tüm Challenge'leri ve bunları açmak (ve başarmak) için neler gerektiğini bulabilir, bitirdiklerinizin yanına tik koyarak birbirinize gösterebilirsiniz (tamam abarttım azıcık).

Not: A/T sütunu Challenge'i tamamladığınızda Trophy/Achievement kazanacağınızı gösterir.

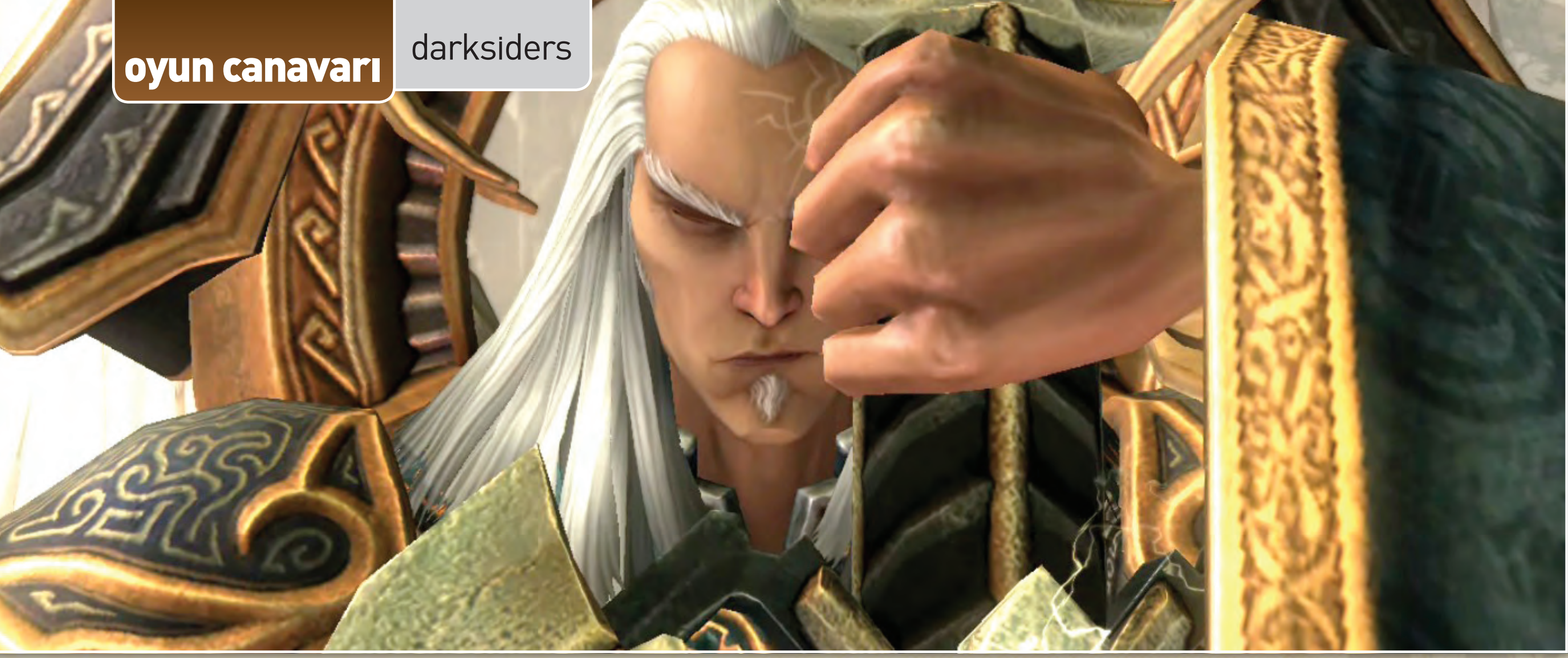
Şeytan diyor atla Grand Canyon'a, kaç kurtar kendini buralardan. Ama Şeytan'ın yanıldığı pek sık olur.

Tren raylarında karizma yapmak güzel şey de... OHA BARETTA!





İsim	Tür	Ne Yapmalı	Kazandırdığı Perk	Perk Açıklaması	Gereken	A/T
...And Boy Are My Arms Tired	Damage	Unarmed 100,000 zarar ver				
...And Not a Drop to Drink	Item	100 su iç	Camel of the Mojave	Su, %15 fazla susuzluk giderir		
...Maybe That's A Lie	Misc Stat	10 kere bağımlı ol				
...Or Are You Just Happy to See Me?	Misc Stat	25 pantalon havaya uçur				
...And Know Disintegrations	Misc Stat	32 düşmanı moleküllerine ayır				
A Fistful of Hollars	Kill	silahsız 42 düşman öldür				
A Little Critical	Damage	tek elli tabancayla 100 kritik vuruş yap			Limber Jack	
A Matter of Heart	Damage	100 gövdeyi sakatla			Limber Jack	
A Matter of Perception	Damage	100 kafayı sakatla	Abominable	3/6/10% zarar artışı		
Abominable	Kill	50 abomination öldür		Launcher zararı %10 artar	Kaboom-boom-pow	
Aiming is Optional	Damage	launcher ile 10,000 zarar ver				
All Things in Modder Nation	Misc Stat	20 silah modu kullan				X
Animal Control	Kill	50 hayvan öldür	Animal Control	3/6/10% zarar artışı		
Apocalypse Ain't Got Nothin' On Me	Misc Stat	1000 hayvan ve NPC öldür			Lord Death of Murder Mountain	
Artful Pocketer	Misc Stat	50 yankesicilik yap				X
At a Loss for Words	Misc Stat	100 konuşma başarısızlığı				
Beam Me Up	Damage	rifle grip lazer silahlarla 25,000 zarar ver	Set Lasers for Fun	Lazerlerle +2/+4% kritik şansı	More Energetic	
Blaster Master	Damage	10000 enerji zararı ver				X
Bug Stomper	Kill	50 böcek öldür	Bug Stomper	3/6/10% zarar artışı		
Caravan Master	Misc Stat	27 Karavan oyunu kazan			Know When to Hold Em	X
Click	Damage	makineli tüfeklerle 20,000 zarar ver			Shoot 'em Up Again	
Condition Critical	Damage	tabancalarla 100 kritik vuruş yap				
Crafty	Misc Stat	20 eşya yarat				X
Crafty Veteran	Misc Stat	100 eşya yarat			Crafty	
Critical Reaction	Damage	rifle grip enerji silahlarla 128 kritik vuruş yap			More Energetic	
Day Tripper	Misc Stat	25 kimyasal kullan	Day Tripper	Kimyasallar daha uzun süre etki eder		
Demise of the Machines	Kill	50 robot öldür	Machine Head	3/6/10% zarar artışı		
Desert Survivalist	Misc Stat	yiyecek ile 10,000 sağlık iyileştir				X
Destroy Something Not So Beautiful	Damage	Unarmed silahlarla 10,000 zarar ver	Beautiful Beatdown	AP harcamasını %10 azaltır	A Fistful of Hollars	
Devourer of Nations	Misc Stat	200 ceset ye			Dine and Dash	
Dine and Dash	Misc Stat	25 ceset ye	Dine and Dash	Ceset parçalarını yanınıza alabilirsiniz	Cannibal	
Disarming Personality	Misc Stat	25 mayını etkisiz hale getir				
Doctor Wasteland, M.D.	Misc Stat	25 Doctor's Bag kullan				
Double Down	Misc Stat	10 Blackjack oyna				X
Energetic	Kill	Enerji silahlarıyla 64 düşman öldür				
Fast Times	Item	20 kez Turbo kullan	Fast Times	Turbo süresi %50 artar		
Fixin' things	Misc Stat	30 eşya tamir et				
For a Few Hollars More	Kill	Unarmed silahlarla 75 düşman öldür			A Fistful of Hollars	
Free Radical	Item	20 kez Rad Away kullan	Free Radical	Rad Away etkisini ikiye katlar		
Full of Stars	Damage	Unarmed saldırıyla 100 düşman kafası sakatla			Lethal Weapons	
Go for the Eyes	Damage	Unarmed silahlarla düşman kafalarına 6,000 zarar ver			A Fistful of Hollars	
Gotta Hand Grenade It to You	Damage	El bombası ve mayınlarla 10,000 zarar ver			Kaboom-boom-pow	
Gut Checker	Damage	Unarmed saldırıyla 100 düşman gövdesini etkisiz hale getir			Lethal Weapons	
H4x Supr3m3	Misc Stat	25 terminal hackle			Healthy Glow	
He Moves in Mysterious Ways	Misc Stat	15 gizemli yabancı ziyareti	Friendly Help	VATS yardımcısı çıkma şansını ikiye katlar	Mysterious Stranger	
Healthy Glow	Misc Stat	25 terminal hackle				X
I Am Not Left Handed	Damage	100 sağ kol sakatla			Limber Jack	
I Can Do It One Handed	Damage	Tek elli yakın saldırı silahlarıyla 10,000 zarar ver	Melee Hacker	Tek elli yakın saldırı silahı hızı +10%	Up Closer	
I Can Kill You With One Hand	Kill	Tek elli tabancalarla 250 düşman öldür				
I Can Stop Any Time I Want	Misc Stat	25 kimyasal kullan			Day Tripper	
I Dismember You	Misc Stat	100 uzuv kopar				
I've Got Shotgun	Damage	pompalılarla 20,000 zarar ver			Shoot 'em Up	
Just Point and Click	Kill	silahla 250 düşman öldür				
Kaboom	Kill	patlayıcılarla 25 düşman öldür				
Kaboom-boom-pow	Kill	patlayıcılarla 50 düşman öldür			Kaboom	
Knocked Up	Damage	100 düşman bayılt				
Know When To Fold Em	Misc Stat	Karavan oyununda kaybet				
Know When To Hold Em	Misc Stat	3 Karavan oyunu kazan				
Lead Dealer	Damage	10000 tabanca zararı ver				X
Lethal Weapons	Damage	Unarmed silahlarla 100 kritik vuruş yap			A Fistful of Hollars	
Let's Get Critical	Damage	Tek elli enerji silahlarıyla 64 kritik vuruş yap			More Energetic	
Limber Jack	Damage	100 uzuv sakatla				
Little Wheel	Misc Stat	10 Rulet oyunu oyna				X
Lord Death	Misc Stat	200 yaratık ve NPC öldür	Lord Death	1% zarar bonusu		
Lord Death of Murder Mountain	Misc Stat	700 yaratık ve NPC öldür	Lord Death	1% zarar bonusu	Lord Death	
Love the Bomb	Damage	patlayıcılarla 10000 zarar ver				X
Low Tech Hacking	Misc Stat	25 kilit aç				
Master of the Mojave	Misc Stat	75 bölge keşfet			Walker of the Mojave	X
Miss Fortunate Son	Misc Stat	15 Miss Fortune	Friendly Help	VATS yardımcısı çıkma şansını ikiye katlar	Miss Fortunate	
More Energetic	Kill	Enerji silahlarıyla 64 düşman öldür			Energetic	
New Vegas Samurai	Damage	Yakın saldırı silahlarıyla 10000 zarar ver				X
Not So Up Close	Kill	Fırlatılan silahlarla 25 düşman öldür			Up Close	
Nuke It From Orbit	Kill	Omuz roketatarıyla 250 düşman öldür				
Old Tyme Brawler	Damage	Unarmed silahlarla 10000 zarar ver				X
One Armed Bandit	Misc Stat	10 Slot oyunu oyna				X
Questin' Mark	Misc Stat	5 görev tamamla				
Radical	Item	20 kez Rad-X kullan				
Set Lasers For Fun	Damage	Tek elli lazer silahlarıyla 16,000 zarar ver	Set Lasers for Fun	Lazerlerle +2/+4% kritik şansı	Energetic	
Shoot 'em Up	Kill	Tabancalarla 75 düşman öldür				
Shoot 'em Up Again	Kill	Tabancalarla 50 düşman öldür			Shoot 'em Up	
Sir Talks-a-lot	Misc Stat	50 Konuşma başarısı				
Stimp Addict	Misc Stat	100 Stimpak kullan				
Stim-ply Amazing	Misc Stat	Stimpak ile 10,000 sağlık iyileştir				X
Super Mutant Massacre	Kill	50 Super Mutant veya Nightkin öldür	Mutant Massacre	3/6/10% zarar artışı		
The Big Squeezy	Damage	Tüfeklerle 18,000 zarar ver			Shoot 'em Up Again	
The Rifleman	Kill	İki elli tüfeklerle 250 düşman öldür				
This is Hacking	Damage	Tek elli yakın saldırı silahlarıyla 100 kritik vuruş yap			Up Closer	
Tough Guy	Misc Stat	50 uzuv sakatla	Tough Guy	Uzuv zararı azalır		
Two Hands are Better Than One	Damage	İki elli yakın saldırı silahlarıyla 10,000 zarar ver	Melee Hacker	İki elli yakın saldırı silahı hızı +5%/10%	Up Closer	
Up Close	Kill	Yakın saldırı silahlarıyla 50 düşman öldür				
Up Closer	Kill	Yakın saldırı silahlarıyla 75 düşman öldür			Up Close	
Up to the Challenge	Misc Stat	50 Challenge tamamla				
Walker of the Mojave	Misc Stat	50 bölge bul				X
Were You Using That?	Damage	İki elli yakın saldırı silahlarıyla 200 uzvu etkisiz hale getir			Up Closer	
You Missed the Apple	Damage	Otomatik olmayan tüfeklerle 100 düşman kafasına zarar ver				
You Run Barter Town	Misc Stat	10,000 kapaklık pazarlık yap				X
You'll Blind Somebody	Damage	Enerji silahlarıyla düşman kafalarına 4096 zarar ver			Energetic	



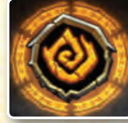
TOPLAMAYI SEVENLER, TOPLANIN – ESER GÜVEN

Darksiders Shard ve Artifact Rehberi

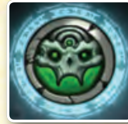
Elbette Darksiders'ı herhangi bir Shard ve Artifact toplamadan bitirmek istiyor olabilirsiniz (niyeyse), ama bunların kazandıracağı bonuslardan neden mahrum olasınız ki? Hem koleksiyoncu dediğin oyunlardaki bu tür toplanabilir parçaları kaçırmaz. Zaten hepsini toplayana madalya veriyorlarmış (belki de vermiyorlardır, bilemiyorum). Peki Darksiders'ın görevlerine gizlenmiş olan parçalar neler, hemen tanıyalım.



Lifestone Shard: 4 tane Lifestone Shard topladığınızda 1 tane Lifestone elde etmiş olursunuz ve böylece War'ın maksimum sağlığını arttırırsınız. Oyun boyunca maksimum 1 tane Lifestone toplayabilirsiniz. Bunların bazılarını oyun boyunca karşılaşacağınız ana yaratıklardan, diğerlerini ise sağda solda bulacağınız sandıklardan elde edebilirsiniz.



Wrath Shard: 4 tane Wrath Shard topladığınızda 1 tane Wrath Core elde etmiş olursunuz ve War'ın maksimum öfkesini arttırırsınız. Oyun boyunca maksimum 1 tane Wrath Core toplayabilirsiniz. Bu parçaların çoğunu oyun boyunca sağda solda saklanmış sandıklardan bulacaksınız. Bir Shard ve bir tane de Core Vulgrim'den satın alınıyor. Bir diğer Core ise Overlord Artifact'i bulduğunuzda ödül olarak veriliyor.



Artifact: Oyunda üç tür Artifact bulunuyor: Soldier, Champion ve Overlord. Toplayabileceğiniz 2 tane Soldier Artifact, 6 tane Champion Artifact ve 1 tane de Overlord Artifact mevcut. Bu Artifactleri Vulgrim'e satarak karşılığında ruh alabilirsiniz.

Crossroads

Soldier Artifact
Haritanın batı tarafında merdivenlerden indiğinizde kendinizi küçük bir yeraltı havuzunda bulacaksınız. Havuza dalın ve yüzerek Artifact'e ulaşın.

Lifestone Shard
Geniş odanın ortasında bir su birikintisi göreceksiniz. Suya girin ve tünelden yüzerek karşı tarafa ulaşın, içinde parça bulunan sandık sizi bekliyor.

Soldier Artifact
Gereken – Shadowflight Geniş odanın ortasında kırık bir köprü var. Köprünün bir ucundan diğer ucuna atlayın, aradaki boşluğu uçarak geçin ve Artifact'i alın.

Wrath Shard
Gereken – Abyssal Chain Kırık köprünün üzerindeyken kuzey tarafındaki duvara baktığınızda bir tutunma noktası göreceksiniz. Zincirle bu noktaya tutunun ve odacığa girerek parçayı alın.

Scalding Gallow

Wrath Shard
Vulgrim'in karşı tarafında kalan iblis özütüne tırmanın ve parçayı alın.

Soldier Artifact
Gereken – Chronomancer Stygian ile savaşmak için ilk kez Ashlands'e giderken geçidi kaldırmak için Chronomancer kullanacaksınız. Bu yoldan devam edin, tünelin sonundaki merdivenlerden yukarı çıkın, duvara tırmanın ve kırık boruya zıplayın. İleri gitmek yerine olduğunuz yerde dönün, Artifact'i göreceksiniz.

Champion Artifact
Gereken – Abyssal Chain, Shadowflight Dev pervanenin olduğu odaya geldiğinizde kanatlardan birinin üzerinde durun. Kontrol odasını geçerken, pervanenin alt kısmında, duvarda bir delik göreceksiniz. Tutunma noktasını kullanarak deliğe ulaşın ve Artifact'i kapın.

Wrath Shard
Gereken – Voidwalker, Abyssal Chain, Shadowflight Gallows'un ana bölgesinden dev pervaneli yere doğru giderken, tünelde sağ yerine sola doğru gidin. Tavanında Voidwalker paneli olan bir duvar göreceksiniz. Buraya bir portal bırakın ve pervaneli bölgeye dönün. Az önce burada bir Artifact bulmuştunuz, orada tavana bakınca bir panel daha göreceksiniz. Oraya da bir portal bırakın, zıplayın ve işte sandık karşınızda.

The Choking Grounds

Lifestone Shard
Gereken – Tüm mezar taşlarını parçalayın Haç şeklindeki tüm mezar taşlarını parçaladığınızda Scalding Gallow girişinde bir sandık ortaya çıkacak. Aradığınız parçayı bu sandığın içinde bulabilirsiniz.

Soldier Artifact
Lifestone'u aldığınız yerin hemen yanında üç tane büyük, dikdörtgen şeklinde taş blok göreceksiniz. Ortadakini tutarak yerini değiştirin. Böylece karşınıza çıkacak olan merdivenleri kullanarak Artifact'e ulaşabilirsiniz.

Soldier Artifact
Vulgrim'in bulunduğu yerin tam olarak kuzeyinde aşağı inen bir merdiven var. Burada Artifact'i bulacaksınız.

Wrath Shard
Gereken – Shadowflight Bu parçayı kılıç parçasını aldığınız binanın ikinci katında, kırmızı taşlarla aynı katta bulacaksınız.

Lifestone Shard
Gereken – Tremor Gauntlet Bir sonraki katta parçalayabileceğiniz mavi taşlar göreceksiniz. Bunların arkasında içinde parça bulunan bir sandık var.

Champion Artifact
Gereken – Tremor Gauntlet Choking Grounds'tan Broken Stair'e geçerken uçma noktaları ve mavi taşlar göreceksiniz. Taşları parçaladığınızda Artifact'e ulaşacaksınız.

The Broken Stair

Soldier Artifact
Girişten ilerleyip rampadan yukarı çıktığınızda sağ taraftaki duvarda çatlak göreceksiniz. Bu yeni yolu takip ettiğinizde Artifact karşınıza çıkacak.

Lifestone Shard
Vulgrim'in olduğu yerden başlayarak ilerlediğinizde ufak bir havuza ulaşacaksınız. Havuza dalın, yüzerek karşı tarafa ulaşın ve sandığın içinden parçayı alın.

Lifestone Shard
Parçalanmış yola zıpladığınızda arabaların arkasında bu parçayı bulacaksınız.

Twilight Cathedral

Soldier Artifact
İlk Beholder Key'i almaya giderken dar bir koridora girecek ve iblis özütünden aşağı ineceksiniz. İşte bu özütten aşağı inmeden önce yukarı tırmanın ve duvarın karşısına zıplayarak Artifact'i alın.

Lifestone Shard
Tiamat ile savaşacağınız yere ulaşmak için merdivenlerden tırmanmadan önce güneydeki duvarda kırmızı taşlardan oluşan bir yığın göreceksiniz. Bombayı alarak bu duvara fırlatın ve sandıktaki parçayı alın.

Champion Artifact
İçinde Shadowflight noktası ve lav havuzu olan odada havada asılı duran Artifact'i göreceksiniz. Uçma noktasını kullanarak bu Artifact'i kolayca alabilirsiniz.

Soldier Artifact
Dev dönen silindirin bulunduğu odada, sağ tarafa doğru bakın. Köprüden geçin, aşağı atlayarak Artifact'i alın.

Wrath Shard
Üç kılıçtan ikisini taktığınızda kapı açılacak. İçeri girin, düşmanları alt ettikten sonra sol duvardaki Wrath parçasını alın.
Wrath Core
Gereken – Crossblade Üç kılıcı da heykellere taktığınızda platform yükselecek. Daha önce üstteki çıkıntıya ulaşmak için ittiğiniz bloğu kullanın. Crossblade'i asılı adam üzerinde kullanın ve kapıdan koşun. Aşağı indiğinizde aradığınız sandığı göreceksiniz.

Drowned Pass
Soldier Artifact
Bu bölgeye ilk kez girerken dümdüz yürüyün ve göle atlayın. Şimdi göldeki ufak kara parçasına doğru yüzün. Artifact bu karanın üzerinde.
Soldier Artifact
En kuzeydeki sualtındaki binada yüzerek geçebileceğiniz bir kapı göreceksiniz. Yolu takip edin ve merdivenlerden sonra Artifact'i bulun.
Lifestone Shard
Gereken – Crossblade Gölün batı tarafında duvarda küçük bir geçit göreceksiniz. Buradan yüzerek geçin ve rampadan yukarı çıkın. Yolun sonuna geldiğinizde karşıda sandığı göreceksiniz. Crossblade ile sudaki platformu vurun, yükselmesini bekleyin ve sandığa ulaşın.
Wrath Shard
Gereken – Tremor Gauntlet Haritanın kuzeybatı kısmında sualtında bir tünel bulacaksınız. Buradan yüzerek geçin, rampadan yukarı çıkın, mavi kayaları kırın ve sandığın içinden parçayı alın.
Lifestone Shard
Gereken – Abyssal Chain Haritanın kuzeydoğu kısmında sandığı göreceksiniz, ulaşmak için tutunma noktasını kullanarak karşıya geçmeniz gerekecek.

Anvil's Ford
Wrath Shard
Gereken – Tremor Gauntlet Drowned Pass'ten çıkıp Anvil's Pass'e doğru ilerlerken kanalizasyonda hemen sağa dönün. Burada mavi taşlardan oluşan bir yığıntı göreceksiniz. Bu taşları parçalayın ve sandığa ulaşın.
Wrath Shard
Ulthane ile birlikte ilerlerken iki melek ile savaşacaksınız. Melekleri öldürdükten sonra duvardaki iblis özütüne tırmanın. İkinci katta farklı bir özüt daha göreceksiniz, bundan aşağı inin, köşeyi dönerek sandığı bulun.
Wrath Shard
Gereken – Abyssal Chain Haritaya baktığınızda batı tarafında ufak bir ada göreceksiniz. Bu bölgeye geldiğinizde tutunma noktasını fark edeceksiniz, bu noktayı kullanarak adaya ulaşın ve parçayı alın.

The Hollows
Soldier Artifact
Dev odadaki ateş bulmacasını çözdükten sonra kendinizi zemininde kocaman bir delik bulunan başka bir odada bulacaksınız. Delikten aşağı atlayın, yüzün ve Artifact'i kapın.
Wrath Shard
Bu parça sualtındaki pervaneyi kapattığınız odada kabak gibi duruyor.
Soldier Artifact
Yükseltmeniz gereken üç platformun olduğu odada üçüncü platforma tırmanın, duvardaki delikten geçerek Artifact'i bulun.
Lifestone Shard
İki gaz borusunu yaktığınız odada iki tane tren göreceksiniz. Trenlerin arka tarafına geçtiğinizde içinde parça bulunan sandığı bulabilirsiniz.
Champion Artifact
Haritanın kuzey doğusunda kalan büyük, çember şeklindeki odaya gelmeden önce ufak bir odaya geleceksiniz. Bu odada bir boşluk ve iki tane kare platform bulunuyor. Büyük odayı suyla doldurduğunuzda bu odadaki boşluk da dolacak. İçene girin, yüzerek kuzey duvarındaki delikten geçin. Tavanda bir başka delik göreceksiniz, Artifact işte burada bulunuyor.
Wrath Shard
İlerlemek için su seviyesini yükseltmeniz gereken kanyon şeklindeki odaya geleceksiniz. Suyu mümkün olduğunca yükseltin ve karşı tarafa zıplayıp parçayı alın.

The Dry Road
Lifestone Shard
Bu bölgeye ilk geldiğinizde ana yoldan aşağı doğru ilerlerken sol tarafta bir çıkıntı göreceksiniz. Bu çıkıntının üzerine çıkın ve sandığa ulaşana kadar ilerleyin.
Soldier Artifact
Ana yoldayken Vulgrim'in bulunduğu yere giden boşluğa doğru dönün. Zıplamak yerine sola doğru ilerleyin, biraz gidince Artifact'i göreceksiniz.
Lifestone Shard
Gereken – Tremor Gauntlet Üç asılı adamın olduğu yeri geçtikten sonra yukarı tırmanın ve boruya zıplayın. Borudan çıktığınızda kendinizi Ashlands'e giden yolda bulacaksınız. Arkanızı döndüğünüzde mavi taşları göreceksiniz. Tremor Gauntlet kullanarak bu taşları kırın ve odaya girerek sandığı açın.

Ashlands
Wrath Shard
Gereken – Abyssal Chain Üç asılı adamın olduğu yerde sağ tarafa baktığınızda iblis özütü göreceksiniz. Buraya zıplayın ve tutunun. Yukarı tırmandığınızda bir tutunma noktası fark edeceksiniz. Bu noktayı kullanarak parçaya ulaşabilirsiniz.
Soldier Artifact
Gereken – Shadowflight, Abyssal Chain İlk kulenin kuzeyinde, doğu duvarına doğru bakın. Uçma noktasını bulana kadar kumlardan ilerleyin. Platforma ulaştığınızda tırmanabileceğiniz iblis özütünü göreceksiniz, böylece Artifact'e ulaşabilirsiniz.
Wrath Shard
Gereken – Tremor Gauntlet Son bulduğunuz Artifact'ten kuzeye doğru ilerlediğinizde bir girinti göreceksiniz. Mavi taşlara ulaşana kadar duvarı takip edin, taşları parçalayın ve sandığa ulaşın.
Soldier Artifact
İlk delgiyi durdurduktan sonra delikten aşağı atlayarak göle ulaşın. Aşağı doğru yüzdüğünüzde Artifact ile karşı karşıya geleceksiniz.
Lifestone Shard
Gereken – Shadowflight Asılı adamların bulunduğu odada çıkmanız gereken yerin hemen yanında bir platform göreceksiniz. Bu platforma çıkın, diğer platforma uçarak sandığa ulaşın.
Soldier Artifact
Ruin'i geri aldıktan sonra dev solucanla savaştıktan sonra, bir tünelden geçecek ve ilerlemek için yüzmeniz gereken bir havuza ulaşacaksınız. Havuza girin, dalın ve Artifact'i kapın.
Overlord Artifact
Gereken – Abyssal Chain Oyunda yalnızca bir tane bulunan bu Artifact'i almak için dördüncü delgiyi durdurmalısınız. Bunun için üçüncü delginin üzerine çıkmak için kullandığınız yolu takip edin. Yukarı çıktığınızda bir tutunma noktası göreceksiniz. Bu noktayı kullanarak dördüncü delgiye ulaşın ve kapatın. Şimdi açmış olduğu delikten aşağı atlayın ve Overlord Artifact'i alın.

Iron Canopy
Wrath Shard
Çöken köprüyü geçtikten sonra bir ara yola gireceksiniz. Sol tarafta kırılabilir tahta çitleri gördüğünüzde ilkini kırın ve bu parçayı alın.
Wrath Shard
Asılı adamın ve hareket ettirebileceğiniz bloğun bulunduğu odada önce bloğun aşağı inmesini sağlayın, kenarına tutunun, blok tekrar yukarı çıktığında karşıya zıplayın ve sandığı açın
Soldier Artifact
Kendinizi bir başka ara yolda bulacak ve kırık yangın merdivenini göreceksiniz. Merdivenden yukarı tırmanın ve geldiğiniz yöne doğru dönün. Artifact'i karşı tarafta görecek ve uçarak alabileceksiniz.
Champion Artifact
Gereken – Abyssal Chain İkinci örümcekle savaştıktan sonra bir sonraki odaya girin. İki kapıdan soldakini kullanın ve yukarı bakarak tutunma noktasını görün. Buraya çıktığınızda Artifact'i bulacaksınız.
Soldier Artifact
Gereken – Crossblade, Abyssal Chain Buradaki işiniz bittiğinde kapıdan çıkmayın, Crossblade kullanarak çalıştırabileceğiniz platform sayesinde ikinci kata çıkın. Burada hem mavi ruh sandığı, hem de Artifact bulacaksınız.

The Black Throne
Wrath Shard
Gereken – Voidwalker (İkinci kule) Zemini olmayan odadan karşıya geçin ve yüzünüzü girişe doğru döndükten sonra sağa bakın. Buradan Voidwalker panelli bir girinti göreceksiniz. Oraya bir portal bırakın, yandaki duvara da bir diğer portalı bırakın ve içeri girerek sandığı kapın.
Lifestone Shard
Gereken – Voidwalker (İkinci kule) Ağırlık bulmacasını çözüp Beholder kapısını açtıktan sonra merdivenlerden çıkmaya başlayın. Yerde Voidwalker panelini gördüğünüzde arkanızı dönün ve tavandaki diğer Voidwalker panelini görün. Portalları kullanarak sandığa ulaşın.
Soldier Artifact
Gereken – Shadowflight, Voidwalker (Üçüncü kule) Üçüncü kuleye ulaşmak için ilk kısma girdiğinizde hemen sol tarafınızda bir Voidwalker paneli göreceksiniz. İleride sağ tarafta da, tavanda bir panel daha bulunuyor. Artifact'i almak için portalları kullanarak tavandakinden geçmeli ve uçarak platforma ulaşmalısınız.
Soldier Artifact
Gereken – None (Üçüncü kule) Üçüncü kulede ortasında dev silindir bulunan odada bir havuz göreceksiniz. Havuza girin ve dibindeki Artifact'i alın.
Champion Artifact
Gereken – Voidwalker (Üçüncü kule) Üçüncü kuleden geri dönerken kendinizi ortasında bir platform bulunan bir odada bulacaksınız. Yandaki duvarda uçma noktasını kullanarak zıplayın, Voidwalker panelleriyle yukarıya çıkın ve ilerleyerek ruh sandığını bulun. Ortadaki uçan platforma portal bırakın ve bu deliği kullanarak tavana ulaşıp Artifact'i alın.

Eden
Wrath Shard
Merdivenlerden yukarı çıkarken sol tarafınızda bir şelale göreceksiniz. Şelaleye zıplayın ve havuza ulaşın. Sağdaki ufak şelaleye doğru gidin ve zıplayın. Burada içinde parça bulunan sandığı göreceksiniz.

Serpent Holes
Wrath Shard
(Dry Road) Yolun başında arkanızı dönün, sizi doğrudan sandığa götürecek olan yolu göreceksiniz.
Wrath Shard
Gereken – Abyssal Chain (Anvil's Ford) Serpent Hole'a zıplayın ve Anvil's Ford'e doğru yönelin. Yoldan ilerleyerek merdivenlerden yukarı çıkın. Yolun yarısındayken sola bakın, burada kırmızı tutunma noktasını göreceksiniz. Tutunma noktalarını takip ederek sandığa ulaşabilirsiniz.
Lifestone Shard
Gereken – Shadowflight, Mask of Shadows (Twilight Cathedral) Yolu sonuna kadar izleyin, ama çıkmak yerine sağ tarafa bakın. Mask of Shadows'u kullandığınız bir uçuş noktası göreceksiniz. Bunu kullanarak yeni oluşan yola ulaşın ve yolun sonundaki uçma noktasını kullanarak sandığı bulun.

ORGANIZE SANAYİ



BİR ÇİZGİ DAHA ÇEK

Atölye böyle bir yer işte. Bir girdin mi kapısından, dış dünyanın kuralları işlemez olur. Uyku uyumayı, yemek yemeyi unutursun. Kopar gidersin gerçeklikten. Atölyenin kokusu doldurur ciğerlerini. Artık soluğun oksijen değil oksittir. Arada camdan baktıkça fark edersin mevsimlerin değiştiğini. Takvimin yaprakları kendi kendini kopartır atar yerlere. Akşam olunca süpürülür gider o günün talaşı, tozu toprağıyla o yapraklarda. Camlar buğu yapmaya başladı mı çıkartırsın kafanı camdan. Atölyenin havasıyla karışmaz dışarıdaki oksijen. Sessiz bir anlaşma yapmış gibi dururlar öyle sakin sakin yan yana. Bakarsın hava soğumaya başlamış, buğunun mimarı çaydanlıktan yükselen buharla birlikte fark edersin bir yılı daha devirmek üzere olduğunu. 3 yıl geride kalmış, hey gidi hey. Oğlum bir çizik daha at duvara. Gözlerimin altına, anlıma ben atmışım bile çizikleri aslında. Sevgili oyungezerler, üçüncü yaşımız, yaşınız kutlu olsun. Dördüncü yılın ilk gününde görüşmek üzere. –KAAN ALKIN



MUTLU YILLAR OGZ, İYİ Kİ VARSIN SANAYİ!

Geçen ayın mekankolisinden sonra bu ay ortalık bir neşeli, bir şen. Organize Sanayi'nin koridorları rengârenk, ortamda bir karnaval havası var; bu neşeye kapılıp gitmemek elde değil. Eee kolay mı, Oyungezer'le birlikte üçüncü yaşına girmiş koskoca sanayi. Bakıyorum da ben bile Kaan Usta'yla beraber Organize Sanayi sayfalarında gezinmeye başlayalı kaç ay geçmiş. Dün gibi hatırlıyorum daha kapıdan girdiğim ilk günü. Zaman su gibi akıp gidiyor. Neyse, madem zaman bu kadar aceleci, kutlamaları tadında bırakıp başlayalım çalışmaya değil mi ustacım? Bir de yeni bir pazar yeri açılmış, oraya gidelim beraber. Pastalarımızı yiyelim de hele. -MERT YİĞİT DOĞRU

Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



ASUS® Inspiring Innovation • Persistent Perfection

SAMSUNG



Akasa Nero



Samsung SyncMaster T240



Samsung 1TB x 6 (HD103SI)



High Power 1000 Watt



Samsung Writemaster DVD-RW 22x



Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650, Intel i7 965 Extreme



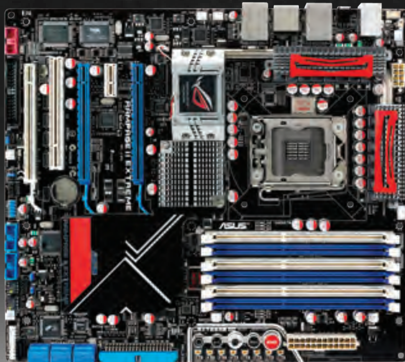
Mach Xtreme MXSSD2MDS 120GB



Dark Evo



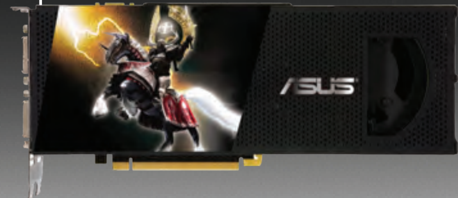
Team Group 6GB DDR3 1600MHz CL8 3x2GB Xtreem Dark



Asus Rampage II Extreme



Powerful PL-1200



Asus ENGTX295

EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ LOG · Team · intel CORE i7 inside · POWERFUL · Mach Xtreme Technology



Casio fx-CG 10

YÜKSEK ÇÖZÜNÜRLÜKLÜ HESAP MAKİNESİ
Casio'nun Ocak 2011 gibi 129$'lık bir fiyat etiketiyle piyasaya süreceği bu hesap makinesi, 3.7"lik 384x216 çözünürlüğünde renkli ekrana sahip. "Eee?" demeyin zira Casio'ya göre bu ekran, hesaplamalarını yaptığınız denklemlerin aynen kâğıtta olduğu gibi görüntülenmesini sağlıyor ve dolayısıyla fx-CG 10'la beraber daha efektif çalışıyoruz. Daha doğrusu çalışıyorsunuz ya da çalışıyorlar diyeyim (sayısal konularda tam bir fiyaskoyum da ben).

Imec Wearable ECG System

KALP ATIŞLARINIZ ARTIK FACEBOOK'TA!
Facebook'ta yapılan gereksiz paylaşımlardan şikâyetçiyseniz bu ürün için spota kanarak "Ne gerek vardı şimdi?" diyebilirsiniz. Ürün, aslında Android telefonlarla çalışan bir EKG. Cihazın topladığı verileri dilerseniz doktorunuza gönderebiliyor (ki ürünün asıl amacı bu), dilerseniz de sosyal paylaşım sitelerinde paylaşabiliyorsunuz (niyeyse?). "Kim kalp atışlarını paylaşır ki?" demeyin (siz de çok soru soruyorsunuz canım), o kadar saçma şeyler paylaşanlar var ki sırf kalp ritmini Facebook'ta paylaşmak için bile bu ürünü alanlar çıkacaktır.





Pogoplug Pro

USB CİHAZLARINIZA UZAKTAN ERİŞİN
Dışarıdasınız ve USB belleğinizdeki bir bilgiye acilen ihtiyacınız var. Pogoplug Pro işte tam da böyle durumlarda yardımınıza koşan bir cihaz. Üzerinde barındırdığı 4 adet USB girişe belleğinizi, web kameranızı, yazıcınızı ve aklınıza gelen hemen her tür USB'li cihazı bağlayıp uzaktan erişebiliyorsunuz. Kablosuz özelliği de olan ve iPhone, Blackberry ve Android destekli telefonlar kullanarak uzaktan da erişebildiğiniz ürünün fiyatı 99$.

Nation-E's Hummer H1
Normal bir Hummer benzini içedursun, Nation-E's Hummer H1 tamamen sessiz ve benzinsiz çalışıyor. Dolayısıyla sıfır gaz salınımı olan bu Hummer, üstüne bir de uydu ve diğer araçlar için 60w güç üretiyor. Tüm bu kabiliyetleriyle diğer Hummer'ları utancından yerin dibine sokan araç, arazi kabiliyetleri de göz önüne alındığında özellikle doğal afet durumlarında çok işe yarayabilir.

Yeni Twitter

"PSST… THE NEW VERSION OF TWITTER IS HERE, TRY IT NOW!"

Mikroblog sitesi, mikro değişimlerle yeni tasarımına geçiş yapıyor. Kullanıcı ana sayfası ikiye bölünüyor. Sol sütunda kendi tweetlerimizi görüntülerken, sağ sütunda takipte olduğumuz kullanıcılar, takipçilerimiz, toplam tweet sayımız gibi bilgiler derli toplu bir şekilde görüntüleniyor. Profil sayfasında da ufak tefek değişiklikler var.

Eklenen en büyük ve en yerinde özellik, artık çeşitli sitelerden yaptığınız paylaşımların önizlemesini sağ çubukta görüntüleyebiliyor olmamız. DeviantART'tan resim mi paylaştınız, önizleme hoop sağ çubukta. YouTube, Vimeo, Kiva, Twitpic ve Flickr da dahil olmak üzere bir sürü site destekleniyor şu anda Twitter tarafından. Paylaşılan içeriği görüntülemek için site site dolaşmaya gerek kalmadı.

Yeni Twitter şimdilik preview, yani dilerseniz eski tasarıma dönebiliyorsunuz. Yakın zamanda eski tasarım ortadan katlığında beğenmesek de yeni tasarımı kullanmak zorunda kalacağız. Sitenin bu haline alışamayanlar, kullandıkça yeni Twitter'ı beğeneceklerdir, zira ortada burun kıvrılacak bir değişiklik göremiyorum ben.





OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Asus Lamborghini VX6

VROOOOM! DİZÜSTÜM AĞLADI BE! - MERT YİĞİT DOĞRU

Hayatta öyle anlar vardır ki, geleceği pek de düşünmeden ettiğiniz o eski ve iri laflarınızı yediriverir size. Gıkınızı çıkartmaz, boynunuzu büker, bükemediğiniz bileği öpüp hayatınıza devam edersiniz böyle anlarda. Eskisinden biraz daha hüzünlü olarak. İşte hayatımın böyle hüzünlü olması gereken bir anında, umulmayacak kadar mutluyum. Çünkü bana lafımı yediren Asus Lamborghini VX6 oldu. Laf ne miydi? "Benim netbook'la işim olmaz arkadaş!"

Resimlere bakıp aldanmayın. Beni kandıran ne tasarımı, ne inci beyazı kapağı, ne de sistem açılırken çıkarttığı vroooAAaam diye motor sesi. Anlatayım.

Netbook'ları ölçek farkımızdan dolayı sevmiyorum. Ben iri yarı bir adamım. Daracık klavyeleri, varla yok arası touchpad'leri, küçücük ekranları falan beni hiç mi hiç rahat ettiremiyor. Daralıyorum ufacık tefecik iş yapmaya uğraşırken. Bir süre uğraştıktan sonra sinir basıyor falan. Bir garip dünya benimki. Asus Lamborghini VX6'nın durumuysa biraz farklı. Mert'e incelemesi için paslayacakken, kendi dizüstü bilgisayarımdan olunca, mecburen kuruldum kaldım kendisine. VX6'nın büyüsüne kapıldım haliyle.

Elimizden geçen netbook'lar arasında klavyesinde sorun yaşamadığım tek ürün VX6 oldu. Daha önce kullandığım EeePC'lerle klavye örtüleri arasında ciddi bir fark olmamasına rağmen, enteresan bir şekilde rahat ettim. İnci beyazı kapağı ve Automobili Lamborghini logosu gittiğim her toplantıda katılımcıların dikkatini fazlaca çekmeyi de başardı. Bir netbook'tan beklenmeyecek performansa sahip olması da en büyük artısıydı. Dizüstü bilgisayarımda ite kaka çalışan uygulamaları da bana mısın demeden çalıştırıverdi. Intel Atom D525 çift çekirdekli işlemcisi, 512MB GDDR3 Nvidia ION2 ekran kartı, 4GB DDR3 belleği, Windows 7 Home Premium işletim sistemiyle ofis dışında tüm ihtiyaçlarımı karşılayabileceğini gösterdi. 12.1" LED geri aydınlatmalı, 1366x768 çözünürlüğe sahip kaliteli ekrandan da gayet memnun kaldım. Film izlemek için arada televizyona bağladığım dizüstü bilgisayarımın yerini de rahatlıkla doldurdu. Dizüstü bilgisayarımla gezinirken, genellikle bir sorun haline gelen "buralarda priz var mı?" sorusunu da 5.5 saatlik pil ömrüyle ortadan kaldırdı ayrıca.

Ben sevdim bu ürünü. Belki biraz fazlaca sevdim. Abarttım, acaba yeni dizüstü yerine bir Lamborghini mi alsam diye düşünmeye bile başladım. Bence siz de düşünmeye başlayabilirsiniz aynı şekilde. Biliyorum fiyatı biraz yüksek netbook ortalamasına göre. Ama kuruşu kuruşuna da karşılığını veriyor. Hadi hep beraber, vroooom vroooom!



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Şık, yüksek performans, rahat klavye
Eksiler: Yok
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Index www.indeks.com.tr,
Mersa www.mersasistem.com.tr,
Boğaziçi www.bogazici.com.tr,
Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 789$ + KDV

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

OCZ DDR3 PC3-12800 Black Edition Ready CL7 Dual Channel

OCZ'DEN AMD KIYAĞI - MERT YİĞİT DOĞRU

Kullandığım işlemci Black Edition bir AMD olduğu için, OCZ DDR3 PC3-12800'i duyar duymaz kulak kabarttım hemen. Sonra göz attım şöyle bir, simsiyah tasarıma sahip iki RAM modülü. Artık nasıl bir bakış attıysam ustam "Nen var oğlum?" diye sordu, karşılığında da "Hmpfh!" cevabını alınca "Al sen incele madem" diyerek uzattı bana modülleri *(bir tek benimle konuşuyor sanıyordum donanımlar, yalnız değilmişim meğer-KA)*.

Black Edition'ı bilen var, bilmeyen var. Anlatayım. AMD, Black Edition işlemcilerinde işlemci çarpan kilidini kaldırarak overclock esnasında işlemcinizin sınırlarını gerçekten zorlamanıza olanak sunuyor (benim kaç zamandır düzgün bir soğutucu bulup yapmak istediğim şey yani). PC3-12800 de AMD'nin bu teknolojisine tam destek sunuyor işte. AMD OverDrive uyumlu bir anakarta takıldığında ve OverDrive kullanılarak çeşitli profiller oluşturuyor ve bellek modüllerinizi de overclock edebiliyorsunuz.

1600MHz hızında çalışan 2*2GB çift kanal DDR3 bellekler, 1.65V'de 7-7-7-24 gecikme sürelerine sahip. Türkçesi, bu kara OCZ'ler performans konusunda hiç sıkıntı yaratmayacak sizlere. AMD Black Edition işlemciniz ve OverDrive destekli bir anakartınız varsa kaçırmayın derim. Sonra da benim gibi aymazlık edip de overclock için aylarca beklemeyin ki yazık olmasın belleklere.



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: AMD Black Edition işlemcilere tam destek
Eksiler: Yok
Üretim: OCZ www.ocztechnology.com
İthâlât: Akortek www.akortek.com
Fiyat: 179.00$ + KDV

Asus Nvidia GeForce ENGTS450 TOP

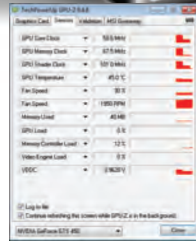
OVERCLOCK DELİSİ ASUS - MERT YİĞİT DOĞRU

Organize Sanayi'yi pasif soğutuculusundan overclock'lusuna bir sürü ekran kartı ziyaret etti bu ay. Sayelerinde bolca oyun oynadım, testler döndürdüm. Kapıda Asus belirince, hemen test sistemimizle ve monitörümüzle tanıştırdım, ardından test sistemini çalıştırdım.

Asus Nvidia GeForce ENGTS450 TOP, referans kartlara göre %20'ye kadar daha etkili soğutma ve %35' e kadar daha sessiz çalışan DirectCU soğutucusu ile %150 daha fazla overclock yeteneği sunan Voltage Tweak teknolojisi sayesinde fabrika çıkışı overclock'lu olarak geliyor. Hem de öyle böyle bir overclock değil, 925MHz'lik çekirdek hızıyla bu kart diğer GTS450'lerden tamı tamına 142MHz daha hızlı çalışıyor. "Bana yetmez" diyorsanız (ama sizin gözünüzü hırs bürümüş) kutudan çıkan Asus Smart Doctor ile siz de kartı ayrıca overclock edebiliyorsunuz. Asus Smart Doctor, aynı zamanda kartınızın ısı değerleriyle diğer bilgilerini takip etmenize de yarıyor. 1GB GDDR5 bellekli ENGTS450 TOP tüm bu özellikleriyle referans tasarımlı GTS450'lerden bir adım öne çıkıyor elbette. Performans artışı hakkındaki kesin cevap içinse sizi bir sonraki ekran kartı meydan muharebemize davet ediyorum sayın oyungezerler.

Bir adet DVI, bir adet VGA ve bir adet de HDMI bağlantısı bulunan Asus ENGTS450, şık ve etkili soğutucusuyla ve overclock'lu gelmesi nedeniyle diğerlerinin arasından sıyrılmasını iyi biliyor. Asus, Nvidia GeForce GTS450'yi almış, kendi yorumunu katmış ve ortaya oldukça başarılı bir kart çıkmış.





PERFORMANS TABLOSU	
3DMark Vantage	
Total	H7618
GPU	6642
CPU	45505
Heaven Benchmark 2.1	
DX11	584
DX10	830
DX9	570

İNCELEME

Performans: 5

Fiyat: 4

Artılar: Overclock'lu gelişi, DirectCU soğutucusu, Voltage Tweak

Eksiler: Yok

Üretim: Asus

İthalât: Boğaziçi www.bogazici.com.tr

Çizgi www.cizgi.com.tr

Fiyat: 169$ + KDV

Edimax AR-7284WnA Wireless ADSL Modem Router

EDİMAX'IN EN YENİ İNCİSİ - MERT YİĞİT DOĞRU

Biz Edimax'ı övmekten sıkıldık, onlar piyasaya taş gibi ürünler çıkarmaktan sıkılmadı. Bir fırsat verin de biraz nefes alalım canım, olmaz ki böyle? Hayır keyfini sürmek kadar ayrılması da var bu işin, olan yine bize oluyor *(canım benim olmaz bir şey, sen ayrılığı düşünüp hayıflanacağına birlikteliğin tadını çıkart asıl-KA)*.

Ama bizi dinleyen kim? Bu ay masanın üzerine Edimax'tan bir ürün daha gelip oturmuş çoktan. AR-7284WnA Wireless ADSL Modem Router. Ne yapalım, el mecbur inceleyeceğiz bunu da. Bari fazla bağlanmasam bu sefer. Öylesine bir modem zaten, neyine bağlanayım bunun? İnci beyazı parlak tasarımı mesela… Hayır, kaybetmemeliyim kendimi. Ürünün ön kısmındaki turkuvaz panelde güç, 4 adet LAN, kablosuz, USB, ADSL, internet ve WPS durum LED'leri bulunuyor. Alıp çeviriyoruz, hoop, arkadayız. Ethernet girişi, anten bağlantı noktası (anten kutudan çıkıyor), 4 adet LAN girişi, USB ve adaptör bağlantılarıyla beraber açma/kapama tuşu selamlıyor beni. Havalandırma girişlerinin cihazın yanlarında ve altında olması da ürünün üstündeki hafif gömülü Edimax logosuna yer açarken modemi daha yakışıklı kılıyor.

İLAHİ EDİMAX, SEN ADAMI ÖLDÜRÜRSÜN

İnci beyazı Edimax, özellik bakımından da hiçbir ürünün altında kalmıyor. ADSL2/2+ desteğiyle gelen ürün 24Mbps'ye kadar downstream ve 1Mbps'ye kadar upstream hızlara sahipken, 802.11b/g/n desteğiyle de 150Mbps'ye kadar veri transferine izin veriyor. Geniş bant ADSL bağlantınızı kablolu ya da kablosuz ağınızda paylaşabiliyorsunuz aynı zamanda (253 istemciye kadar). Kısacası piyasadaki en son modem teknolojilerini silip süpürmüş kendisi, ama bu arada güvenliği de elden bırakmamış. 64/128 bit WEP mi ararsınız, WPA-PSK ile WPA2-PSK mı, yoksa WPS mi? Hepsi var evet. Bunların yanı sıra VoIP telefonlar, web sunucular ya da online oyunlar oynarken güvenliği elden bırakmamak için Virtual Server ve DMZ özellikleri de bulunuyor. Sözünüzü geçirmek için kullandığınız EZmax programının Türkçe de konuşabiliyor oluşu da ayrı bir güzellik.

Piyasadaki tüm özellikleri yalayıp yutmuş olan AR-7284WnA'yı eviniz ya da küçük işletmeniz için alıp keyifle kullanabilirsiniz. Fiyatı da çok uygun hem, cep yakmıyor. Olan yine bu ürünlerle iki gün takılıp bırakmak zorunda kalan bendenize oluyor.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



İNCELEME

Performans: 5

Fiyat: 5

Artılar: Piyasada teknoloji bırakmamış

Eksiler: Yok

Üretim: Edimax www.edimax.com

İthalât: Mascom www.mascom.com.tr

Fiyat: 58,17 TL (KDV Dahil)

A4 Tech X7-G800MU

SU GEÇİRMEZ PEFORMANS, ERGONOMİ, FİYAT





Oyun oynarken, bilgisayar başında çalışırken en fazla haşır neşir olduğunuz donanımdır klavye. Bir sayfa yazı yazmak için ya da oyun oynarken, gün boyu yüz binlerce kez dokunursunuz tuşlarına. Karşınızdaki ucu bucağı olmayan sanal evrene klavyenizle ulaşırsınız. Klavye seçimi bu yüzden önemlidir.

Rahat kullanamadığım bir klavye demek, sanal evrende rahat çalışamamam, gezememem ve oyun oynayamamam demektir. A4 Tech X7-G800MU standart klavyelerden fazla uzaklaşmadan bir oyuncunun ihtiyaçlarına cevap verecek şekilde tasarlanmış. Kullanımı ve dokunuşu yumuşak tuşlar uzun süreli kullanımlarda konfor sağlarken, oyuncu tuş takımları sayesinde de oyunlarda yüksek performans almanızı sağlıyor. Değiştirilebilir WASD ve yön tuşlarını, kırmızı oyuncu tuşlarıyla değiştirmeniz için gerekli olan minik aparat ürünle birlikte geliyor. Oyuncu tuşları, diğer tuşlardan biraz daha yüksek ve yumuşak. Parmaklarınız rahat ettiği gibi, klavye üstünde tuşları aramak zorunda da kalmıyorsunuz.

Oyuncular için üretilen her klavyede olduğu gibi G800MU da ekstra tuşlarla geliyor. Kullanıcıyı türlü türlü yazılımlarla uğraştırmak yerine, özellikle WASD tuş takımını kullanan oyuncuların uzağında ve yararsız kalan, nümerik klavyede yer alan "+, -,*, /" gibi tuşları klavyenin sol yanına, başına G ibaresi getirerek taşıyor. Elimizin altındaki kullanılabilir tuş sayısını artırırken yüzlerce dolarlık klavyelerin düştüğü tasarım hatalarına düşmüyor.

Klavyenin ergonomisini bozmadan hareket alanınızı genişletiyor. Yine klavyenin sağ tarafında yer alan ve ulaşması zor olan nokta, virgül, eşittir, köşeli parantez gibi tuşları, boşluk tuşunun altına kopyalıyor. Bu sayede, oyunlarda olduğu kadar ofis yazılımlarında da performansını en üst seviyeye taşıyor. Ayrıca oyuncuların farklı alışkanlıklarını da düşünen A4 Tech, Caps Lock ve Ctrl tuşlarının yerlerini herhangi bir yazılıma ihtiyaç duymadan değiştirmemize de imkân tanıyor. Özellikle aksiyon oyunlarında kimi oyuncuların kullanmakta güçlük çektiği CTRL tuşunu, oyundaki ayarlarınızı değiştirmeden, erişimi ve kullanımı daha kolay olan Caps Lock'a taşıyabiliyorsunuz.

Aslen bir oyuncu klavyesi olan X7-G800MU, ortalama bir klavyede 22ms olan tepki süresini, nümerik klavye üstündeki S ve D kısayollarını kullanarak 7ms'e kadar indirebiliyor. Komutlarımız daha hızlı iletiliyor ve yerine getiriliyor.

Komutları sisteme daha hızlı taşırken, kasanızın yerleşiminden dolayı ulaşılması güç bağlantı noktalarını da size yakınlaştırıyor X7-G800MU. Klavyenin sağ panelinde yer alan USB bağlantı noktası sayesinde kablosuz farenizi ve USB aygıtlarınızı kasanızla uğraşmadan kullanabiliyorsunuz. Sol panelde yer alan kulaklık ve mikrofon girişleriyse 2 kablo takmak için kasanın arka panelinde kaybolmaktan kurtarıyor bizleri.

Fiyat performans konusunda rakip tanımayan A4 Tech X7-G800MU, ergonomisiyle uzun ve keyifli kullanım sunuyor. Klavyelerin en büyük sorunu olan temizlik konusunda da rakiplerinden bir adım önde olan X7-G800MU, su geçirmeme özelliğiyle hem masa başında olabilecek kazalara karşı sisteminizi koruyor, hem de diğer klavyelerden çok daha hızlı ve kolay bir şekilde temizlenebiliyor. Kaliteyi fiyatıyla değil performansı ve ergonomisiyle ön plana çıkartan X7 G800MU, bütçenizi sarsamadan profesyonel oyuncuların tercih ettiği konforu evinize taşıyor.

A4 Tech KX-2810BK

Game Master Klavye ve X-710F farenin bir araya gelerek oluşturduğu klavye fare seti KX-2810BK, yüksek fiyat performans oranı ve kalite arayan kullanıcılar için birebir. Standart klavye örtüsüyle alışma süresini ortadan kaldıran Game Master klavye, WASD oyuncu tuş takımıyla parmaklarınızın konforunu sağlıyor. Uzun oyun ve çalışma seanslarında, rahat ergonomisi sayesinde yorgunluğunuzu en aza indiriyor. Multimedya ve Windows uygulamaları tuşlarıyla günlük hayatınızı kolaylaştırıyor.

X-710F faresi 3x tuşu, 4 kademeli DPI ayarı, elleri terletmeyen malzemesi ve ergonomisiyle Game Master Klavye ile mükemmel bir ikili oluşturuyor.



49 TL KDV DAHİL

A4 Tech X7-801MP

A4 Tech fareler her yüzeyde çalışıyor. Ama her yüzey oyunlarda becerilerinizi ortaya koymak için uygun olmayabilir. X7-801MP, kullanılabilir çift yüzeyiyle keskinlik ve hız sunuyor. Özel çerçevesi üstünde duran pad kullanıldığı yüzeylerden zarar görmüyor ve hiçbir yüzeyde kaymıyor. Hem kullanım konforu hem de dayanıklılık için özel üretilen X7-801MP, hem profesyonel oyuncular hem de her türlü bilgisayar kullanıcısı için mükemmel fiyat performans oranıyla en iyi tercihlerden biri olarak karşımıza çıkıyor. Çerçevesine monte edilen tokasıyla farenizin kablosunu da kontrol eden X7-801MP ihtiyaçlarınıza fazlasıyla cevap veriyor.



29 TL KDV DAHİL

Oscar
A4TECH EST. 1987

A4 Tech XL-760H Anti Vibrate Oscar Mouse

HER OYUNCUNUN ULAŞABİLECEĞİ KADAR YAKIN

Oyun oynamak istiyorum. İşimden ya da okulumdan çıkıp evime vardığımda, tüm yorgunluğumu oyunlarla atmak istiyorum. Oyunlar hayatımın bir parçası. Klavyem ve farem elim kolum. Amatör oyuncu, profesyonel oyuncu muhabbetlerine bulaşmak istemiyorum. Konfor arıyorum, performans arıyorum, eğlence arıyorum. Yüzlerce doları sürekli elimin altında olacak bir iki tane kontrol cihazına harcamak da istemiyorum, bütçem kısıtlı. Amma ve lakin teknolojinin tüm nimetlerinden de yararlanmak istiyorum. "Nasıl olacak bu işler" diye sormuyorum kendime. Cevabı biliyorum.

A4Tech XL-760H'ın, teknolojinin sağladığı tüm imkânları rakiplerinden çok ama çok daha yüksek bir fiyat performans oranıyla ve kaliteden ödün vermeden masama taşıyabileceğini görüyorum. 1ms tepki süresiyle USB 2.0 bağlantısının performansını sonuna kadar kullanıyor XL-760H. Anti Vibrate özelliği sayesinde, heyecanıma yenik düşüp faremi mouse pad'imden kaldırdığım anlarda imleci sabitliyor. Bir anlık heyecanımın tüm oyun keyfimi kaçırmasına engel oluyor. 6 kademeli DPI ayarı, 100-3600DPI arasında, önceden OSCAR yazılımını kullanarak belirlediğim ayarlar arasında en hararetli anlarda dahi tek tuşla geçiş yapmama imkân tanıyor. Böylece ne oyundan uzaklaşıyorum ne de her işi sabit hassasiyetle yapmaya uğraşmak zorunda kalıyorum.

Gerçek zamanlı strateji ve devasa online oyunlarda sıkça başvurduğum makroları ayrı bir yazılımla yapmak zorunda da bırakmıyor beni A4 Tech XL-760H. OSCAR yazılımı sayesinde, hiçbir yazılım dili öğrenmeme gerek kalmadan, istediğim her türlü makroyu mümkün olan en kısa sürede hazırlayabiliyorum. Daha da güzeli, makrolarımı yanımda taşımak için fazladan uğraşmama ya da efor sarf etmeme gerek kalmıyor. 64KB'lık hafızasında tüm ayarları, profilleri ve makroları saklayan akıllı XL-760H, hiçbir yazılım kurmadan ve ayar yapmak zorunda kalmadan, gittiğim her ortamda rahatlıkla oyun oynamama imkân tanıyor.

Sanki yaptıkları yetmezmiş gibi, avucum içine cuk diye de oturuyor. İri elli kullanıcıların rahatça hükmedeceği, minik elli kullanıcılarında zorlanmadan kavrayabileceği boyutlarıyla ergonomi dersinden de başarıyla geçiyor. Başparmağın oturduğu oyuk tutuşu güçlendirirken, sol yan tuşların kullanımını da kolaylaştırıyor. Serçe parmağın altında ince ve hafif kıvrımlar yapan fare, elinizin bir uzantısı haline geliyor. Üretimde kullanılan malzeme elin kaymasını önlerken, terletmiyor da. Farenin üstündeki X7 logosu ve desen, ürüne yırtıcı bir hava katıyor ve oyuncu kimliğini yansıtıyor. Sol tuşa yerdirilmiş hızlı tepki tuşu rakiplerime karşı avantaj sağlarken, 4 yönlü fare tekerleği masaüstü uygulamalarını kullanırken kolaylık sağlıyor.

Hemen her yüzeyde yüksek performans sağlayan A4 Tech XL-760H Anti Vibrate Oscar Mouse, tüm ihtiyaçlarımı karşılarken, kalite, performans ve fiyat konularında rakiplerine adeta ders veriyor. Türkiye'nin fiyat performans oranı en iyi faresi, sadece profesyonellerin değil her oyuncunun ulaşabileceği kadar yakın.



44 TL KDV DAHİL

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

A4 Tech XL-755BK

49 TL KDV DAHİL

Makrolarınız ve farenizin üstündeki tuş sayısı sizin için önemli mi? O zaman XL-755BK ile daha önce hiç olmadığınız kadar mutlu olacaksınız. Oscar yazılımı sayesinde en karmaşık makroları dahi en kısa zamanda, hem de hiçbir yazılım bilgisi olmadan hazırlayabilir ve farenizin üstünde yer alan 6 ekstra tuştan birine atayabilirsiniz. Sadece bu da değil, 5 yönlü hareket imkânı veren özel tuş takımıyla her türlü komutu fareniz üstünden gerçekleştirebilir, 6 kademeli DPI ayar tuşuyla oyun anında 600-3600DPI arasında hassasiyet ayarınızı değiştirebilirsiniz. Tüm ayarlarınızı ve makrolarınızı kendi hafızasında saklayan XL-755BK ile ihtiyacınız olan her şeyi her yere taşıyabilirsiniz.



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

A4 Tech XL-750BH

Standart farelere göre 8 kat hızlı veri iletebilen XL-750-BH, rakiplerinize karşı en önemli silahınız olacak. Oscar yazılımıyla kolay makro hazırlamaya imkân tanıyan savaşçı faremiz, tüm ayarlarınızı ve makrolarınızı 64KB hafızasında saklayarak her cepheye yanınızda taşımanızı ve herhangi bir yazılım kurulumuna ihtiyaç duymadan kullanmanızı sağlıyor. 6 kademeli DPI ayarıyla istediğiniz anda istediğiniz hassasiyette çalışmanızı sağlıyor. Üstünde yer alan özel kısayol tuşu sayesinde rakiplerinizden 3 kat hızlı tepki verebiliyorsunuz. Ele tam oturan ve kolaylıkla kavranan XL-750BH aksiyon oyunlarında en büyük ve en önemli silahınız olacak.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



44 TL KDV DAHİL

www.multimedya.com



Gigabyte GA-X58A-UD9





SULAK MEMLEKETİN ANA KARTI -KAAN ALKIN

Bazıları insanları şaşırtmayı seviyor. Geçen ay incelediğim dünyanın en minik anakartından sonra, firma elindeki en iri anakartı yollayınca haliyle ufak bir şaşkınlık anı yaşıyor insan. İyisine kötüsüne bakamadan iki anakartı yan yana koyup dalıyor düşüncelere. En azından ben dalıyorum düşüncelere. Ben donanımlarla konuşuyorum falan da zaten. Serpil gülüyor halime. Ama şu anda gülünecek bir durum yok ortada. X58A-UD9 olabildiğince iri bir ürün. Bu yüzden bırak konuşmayı, kendisiyle konuşmaya nereden başlayacağımı bilemiyorum.

Anakartın boyutlarından bahsederken, sizlerin en azından bu sayfada pek sık duymadığınız XL-ATX tanımını kullanmamız icap ediyor. 34,5cm x 26,2cm boyutlarındaki anakartı satın almadan önce kasanızın için hiç olmadı bir cetvelle ölçmenizde fayda var. Muhtemelen elinizdeki kasa bir hayli dar gelecektir arkadaşa. En az 9 genişleme yuvası olan kasaları tercih edin der firma. Web sitesinde giderseniz uyumlu kasaların bir listesini bulabilirsiniz. Elbette Gigabyte'ın amiral gemisinin tek özelliği iri olması değil. Geçen ay incelediğimiz minicik anakarta bile akla gelen hemen her şeyi sıkıştırmayı başardıklarını düşününce, bu kocaman ürünün üstünde aklımıza gelmeyen bileşenlerinde bulunmasını bekliyor insan.

Ürünün isminden de anlayacağınız gibi X58 çipsetini kullanıyor kendileri. O kadar iri ki bir şahıs gibi hitap etmek ihtiyacı duyuyorum kendilerine (bak yine mesela). LGA 1366 soket kullanan X58A, Intel Core i7 işlemcileri destekliyor. Yeni nesil 32nm 6 çekirdekli işlemcilere de destek veriyor (o an elimde işlemci yoktu ama yakında yaparız bir güzel testini). Bellek teknolojilerinde de hem 3kanal hem çift kanal destekliyor. Toplam 6 bellek yuvası 24GB'a kadar bellek desteği sunuyor. Alanı bol bulunca her şeye destek vermeye kalkan tasarımcılar 7 adet PCI Express yuvasına ve 2 adet NF200 yongasına da yer vermişler anakartta. Bu paragrafta söylediklerimizden yola çıkarsak, 24GB DDR3 belleğe sahip, 32nm 6 çekirdekli işlemcisi olan ve 4 yollu CrossFireX yada SLI yapabileceğimiz bir sistem geçiyor elimize. Evde kullanmak için biraz abartı ama, olur olur, o da olur.

YORULDUM BE!

Koca kartın üstünde bakına bakına başım ağrıdı yeminle. Anakartla fazla haşır neşir olan diğer kullanıcılar gibi benimde hoşuma giden güç ve reset tuşları X58A-UD9 üstünde de yer alıyor. Ancak bellek slotlarının hemen yanında ve güç bağlantısının az yukarısında yer alan bu düğmeleri kullanmak, eğer anakartı kasaya monte ettiysek, çevresinde oluşan kablo kabalığından dolayı biraz zor olabiliyor. Kartın üstünde aşağıya doğru kayarken, gözüm kuzey köprüsünde yer alan irice soğutucuya takılıyor. Bu bloktan çıkan ısı borusunu takip edip ilk PCI Express yuvasının hemen üstündeki bloğa kadar geliyorum. Anakartla gelen harici bir soğutma bloğunu buraya monte edebiliyorsunuz. Topladığı ısıyı direkt kasanın arkasındaki genişleme yuvasından dışarı verdiğinden hem anakartın hem de kasanın genel ısısına katkısı büyük bu aparatın. Ekran kartınızı da rahatlatması muhtemel. Ortadaki bloğun aşağındaysa tüm güneyi kaplayan kocaman bir pasif soğutucu daha yer alıyor. Bir ısı problemi çekmeyeceğimi aşikar.

Sağ alt köşeye yerleştirilen bolca SATA girişine takılıyor gözüm. 8 adet SATAII, 2 adet SATA 6Gb/s bağlantı noktası bulunuyor. Yuh deyip dolanmaya devam ediyorum. Arka panel de bir hayli zengin. PS2 klavye ve fare bağlantı noktalarıyla başlıyor gezimiz. Hemen altında SPDIF bağlantı noktası. Az daha ilerlediğimizde firewire, USB bağlantı noktaları, ESATA/USB bağlantı noktaları, CMOS reset tuşu, 2 adet ethernet girişi, ve ses bağlantı noktaları çeviriyor etrafımız. Bir şey de eksik olsaydı diyoruz ama değil.

Korkarım yerim daralıyor. Halbuki daha anlatacak ne kadar çok şeyim vardı. Kartın en önemli özelliklerinden biri de 24 fazlı güç tasarımına sahip olması. Biz 6 faz'a fit iken olacak iş değil tabi. Çift güç anahtarı, işlemciye daha fazla güç sağlamak için eklenen ekstra güç bağlantısı. Bunları bir araya koyduğumuzda daha yüksek performans ve daha fazla güvenlik gibi sonuçların yanında, güç tüketimi konusunda da ufak bir artış beklemek yanlış olmaz. Ortada tek bir yanlış varsa o da bu ürünün fiyatı. Yani fiyatta bir hata yok elbette. Ama ben oyungezer'im diyen insan için biraz iddialı bir rakam. Yoksa taş gibi anakart. Evet böyle bitirdim yazıyı, bitirim bitirim. Ne yani?

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Yok yok
Eksiler: O da yok
Üretim: Gigabyte www.gigabyte.com.tr
İthalat: Arena www.arena.com.tr, Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: 614$ + KDV

Facebook'a Erişim Engeli

Güzel ülkemizde sansür dur durak bilmeden devam ediyor. YouTube'udur, Last.fm'idir, MySpace'idir, Vimeo'sudur derken sansürizmin (güzel oldu bu) son hedefi Facebook olacak gibi görünüyor. Ulaştırma Bakanı Binali Yıldırım'a göre "Olay sadece bir sosyal paylaşım sitesinin kapatılması değil". Evet, şimdiye kadar kapatılan sitelere baktığımızda olayın sadece sosyal paylaşım sitesinin kapatılması olmadığını anlayabiliyoruz zaten. O değil de Facebook'a erişim engellenirse nedeni ne olacak, onu açıkçası çok merak ediyorum ben.



Microsoft'tan Meme Kanseri Ayına Özel

Son zamanlarda Facebook'taki tüm kız arkadaşlarımın "masamın üstüne, ayakkabılığa, kucağıma" falan yazdıklarını görünce "N'oluyoruz?" olmuştum. Meğerse "Meme Kanseri Bilinçlendirme Ayı" muhabbetine yapılan bir uygulamaymış. Benim bu ayı ve tüm bu geyikleri öğrenmemse Microsoft'un bu özel üretim faresiyle oldu (öğrenmenin yaşı yok tabii). Microsoft'un 40$'a sattığı ve satış başına 4 dolarını Komen for Cure'a (meme kanseriyle savaşan bir dernek) bağışladığı özel tasarım pembe Wireless Mobile Mouse 4000, BlueTrack teknolojisini de barındırıyor.



Ultrasone Edition 10

Bu ayımızın "bakıp da alamayacağımız" ürünüyle karşı karşıyayız. Nedenini görselden anlayabilirsiniz. Oradan anlaşılmayan özelliklerse, bu kulaklığın dışının rutenyum kaplama olması (lüks işte, fazla kurcalamayın). Sonra titanyum kaplama sürücüleri, gümüş kaplama kevlar örgülü kablosu, kuzu derisi yastığı falan derken… Demeyeyim ben daha fazlasını. 2,745$ zaten fiyatı, alacak mısınız sanki?

ThinkPad'lere Optimus Desteği
ThinkPad bilgisayarları seviyoruz biliyorsunuz. 60 milyonluk satış rakamına bakınca anlıyoruz ki, tek seven de bizler değiliz. Lenovo da sağ olsun bu rakam üzerine bize teşekkürlerini sunuyor ve T serisi ThinkPad'lere Nvidia Optimus desteği ekliyor. Bundan böyle Nvidia NVS 3100M GPU ile gelecek olan T410, T410s ve T510, Optimus desteği ile kullanıma göre otomatik olarak entegre grafik çipi ile NVS 3100 arasında geçiş yapabilecek. Böylece ThinkPad'imizin performansı ve güç tüketimi dengelenecek.

Galaxy Nvidia GeForce GTX 470 GC Version

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

YAKIN BİR GALAKSİDE, HEMEN BUGÜN - KAAN ALKIN



Masamın üzerine ürünler yığılmış, inceleme beklerler yine. Bildiğin kutu tepeciği oluşmuş. Bir yandan çayımı yudumlar, diğer yandan da tepeciği süzerken altlarda farklı bir marka gözüme çarpıyor; Galaxy. Çekip çıkarıyorum kutuyu. Nvidia GeForce GTX 470 ibaresini görünce düşüyor jeton. Test sistemimizi hemen hazırlayıp operasyona hazır hale getiriyorum ve başlıyoruz. Hazır mısınız?

1990 senesinden beri ekran kartları üreten Galaxy geçtiğimiz günlerde yaptığı bir lansmanla kendini bizlere tanıttı. Kısa tanışma faslının hemen ardından Organize Sanayi'ye misafir ettik kendisini. Galaxy GTX 470 GC versiyonu tezgahta yerini alan ilk Galaxy ürünü oldu. Ürünün ilk dikkat çeken özelliği özel soğutucusu. Enteşeli menteşeli, dört köşeli, bir maşalı bilmecesinin cevabı niteliğindeki mavi LED'li fanın bulunduğu bölümü hop diye açabiliyorsunuz. Burada kullanılan fanı bu sayede rahatlıkla temizleyebiliyor, hatta abartıp değiştirebiliyorsunuz. Kartın tamamını kaplayan kalkan ve soğutucunun tasarımı hakkında farklı görüşler var. Kimine fazlaca oyuncak gibi görünüyor, kimine hoş. Ben mi? Ben "grinin laneti" diyorum. 1280MB GDDR5 belleğe sahip olan kartın diğer bir önemli özelliği Dual BIOS'a sahip olması. Ekran kartımızda BIOS güncellemelerini de kâbus olmaktan çıkartıyor bu özelliğiyle.

Bir mini HDMI (kutuya HDMI dönüştürücü atmayı da unutmamış Galaxy) ve iki dual-link DVI bağlantısı bulunan ekran kartının boyutları da sorun yaşatacak cinsten değil. En azından kablo yığınından dolayı gözün gözü görmediği test sistemimize yerleşirken bile bir sorun yaşamadım (toplamıştım ama ben o kabloları, yine ne yaptınız canlar?). Tatmin edici bir performansa ve gayet uygun bir fiyata sahip olan Galaxy GTX470 GC'nin tek bir sorunu var, o da biraz gürültülü olması. Kartı sisteme monte ettikten sonra hafiften başınızı ağrıtıyor. Xtreme Tuner HD yazılımını kurduktan sonra fan hızlarıyla oynayabiliyoruz ne mutlu ki. %70'e ayarlı gelen fan hızını en fazla %30'a kadar düşürebiliyorsunuz. En düşükte aletin sesi bir hayli kesilirken, ciddi bir ısınma problemi de çıkartmıyor. Diğer ekran kartlarından halen biraz daha gürültülü. Ancak kasanın kapağını kapattığınızda ancak mırıltısı geliyor. Yazılımın diğer bir güzel özelliği oyun oynarken mevcut sıcaklığı ekranın sol üst köşesinde gösteriyor. Böylece bir sorun olduğunda direkt görüyorsunuz olan biteni. Aynı yazılımı kullanarak işlemci ve bellek hızlarıyla oynayıp overclock alemlerine dalmanız da mümkün. Hoş, hiç gerek yok.

TechPowerUp GPU-Z 0.4.4 — Graphics Card | Sensors | Validation | PowerColor Giveaway

Name	NVIDIA GeForce GTX 470				
GPU	GF100	Revision	A3		
Technology	40 nm	Die Size	526 mm²		
Release Date	Mar 26, 2010	Transistors	3200M		
BIOS Version	70.00.21.00.03				
Device ID	10DE - 06CD	Subvendor	NVIDIA (10DE)		
ROPs	40	Bus Interface	PCI-E x16 @ x16		
Shaders	448 Unified	DirectX Support	11.0 / SM5.0		
Pixel Fillrate	25.0 GPixel/s	Texture Fillrate	35.0 GTexel/s		
Memory Type	GDDR5	Bus Width	320 Bit		
Memory Size	1280 MB	Bandwidth	133.9 GB/s		
Driver Version	nvlddmkm 8.17.12.5896 (ForceWare 258.96) / Win7 64				
GPU Clock	625 MHz	Memory	837 MHz	Shader	1250 MHz
Default Clock	625 MHz	Memory	837 MHz	Shader	1250 MHz
NVIDIA SLI	Disabled				
Computing	OpenCL	CUDA	PhysX	DirectCompute 5.0	

NVIDIA GeForce GTX 470 | Close

Galaxy GTX470 GC versiyonu, tatmin edici bir performans ve uygun fiyatla karşımıza çıkıyor. Yılbaşı alışverişine çıkmadan önce listenize eklerseniz 2011'i biraz daha mutlu bir yüzle karşılayabilirsiniz. İyi oyunlar.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Overclock'lu gelişi, Dual BIOS, farklı soğutucu tasarımı
Eksiler: Çok gürültülü
Üretim: Galaxy www.galaxytech.com
İthâlât: Arena www.arena.com.tr, koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyat: 319$ + KDV

Edimax 3G-6200n 3G Broadband Router

İNTERNET JENERATÖRÜ -MERT YİĞİT DOĞRU

Son günlerde internetin kendini bir gösterip bir saklaması tüm ofis gibi Organize Sanayi'yi de etkiledi. İnternet kesin olarak gelene kadar işler aksadı, birikti. Edimax 3G-6200n meğerse bu durumda 3G bir modemle birlikte en çok işimize yarayacak şeymiş. Keşke internet bağlantımız tamamen düzelmeden önce gelseymiş *(kazık be abi-KA)*.

Kutudan adaptörü, USB uzatma ve ethernet kabloları, dikey kullanım için ayak, kurulum CD'si ve kullanma kılavuzuyla beraber çıkan Edimax 3G-6200n'i diğer router'lardan ayıran en büyük özelliği adındaki "3G" ibaresinde gizli. Bu ürünün arka kısmında bulunan USB girişine maksimum 3G ya da 3.5G modem bağlayıp 7.2Mbps hızına kadar olan internet bağlantınızı ağınızda kablolu ya da 802.11b/g/n kablosuz teknolojisiyle paylaşıyorsunuz. Yani bir nevi evinizde ya da bizim gibi ofisinizde internet sorunları yaşadığınızda, ürün can simidi görevi üstlenerek internetten uzak kalmanızı engelliyor. Başka bir deyişle (ya da benim deyişimle) bir internet jeneratörü 3G-6200n. Bu arada USB girişinin ürüne kazandırdığı bir başka artı da, yazıcılarınızı da router'a bağlayarak ağınızda paylaşabiliyor olmanız.

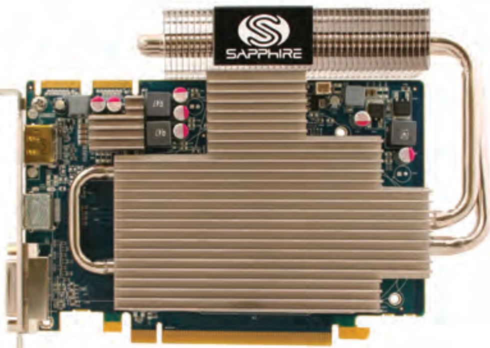
Tabii ürünün tek işi sadece 3G ve yazıcılarla değil. Edimax 3G-6200n, tam teşekküllü bir router aynı zamanda. 3G modem olmadığı zaman, ürünün arkasındaki 100Mbps WAN portuna modeminizi bağlayarak ağ üzerinde paylaşabiliyorsunuz. Yerel ağ için 4 adet yine 100 Mbps hızındaki ethernet bağlantısına sahip olan router'ın arka kısmında bunlar dışında kablosuz açma/kapama tuşu, WPS/Reset tuşu ve güç girişi bulunan 3G-6200n'in ön yüzüyse güç, kablosuz, WAN, 3G ve ethernet portlarının durum ışıklarına ev sahipliği yapıyor. Tek antenle gelen ürünün havalandırma ızgaraları iki yanına ve altına yerleştirilmiş. Tasarımında beyaz ve grinin egemen olduğu 3G-6200n yatay da kullansanız, dik de tutsanız oldukça şık görünen bir alet. Edimax'ten tipsiz bir ürün gelmedi zaten şimdiye kadar Organize Sanayi'ye. WEP, WPA, WPA2, Anti-DoS güvenlik duvarı, MAC/IP filtresi ve URL engelleme gibi özellikleriyle, güvenlik konusunda da oldukça iddialı bir router 3G-6200n. Ürünle beraber gelen ve Türkçe desteği de bulunan EZmax programıyla beraber internet ve kablosuz güvenlik ayarlarını, firmware güncellemelerini kolayca yapabiliyorsunuz. Ürünün bir diğer artısı EZview özelliğiyle de router'ı uzaktan da kontrol edebilmemiz.

Bu aralar bir router alacaksanız, ardınıza 3G'nin gücünü de almanın zamanıdır. Biz almadık, internetsiz kaldık. Aynısı sizin de başınıza gelmesin istiyorsanız Edimax 3G-6200n'i seçmelisiniz.





İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 5 ★★★★★
Artılar: 3G ve yazıcı paylaşımına izin vermesi
Eksiler: Yok
Üretim: Edimax www.edimax.com
İthalat: Mascom www.mascom.com.tr
Fiyat: 67$ + KDV





PERFORMANS TABLOSU	
3DMark Vantage	
Total	H3728
GPU	3257
CPU	20651
Heaven	
DX9	19.5
DX10	20.2
DX11	12.4
OpenGL	10.4
Crysis Warhead	
DX9	13.62
DX10	13.55
Just Cause 2	
The Dark Tower	12.39
Desert Sunrise	16.83
Concrete Jungle	11.61
DiRT 2	35.1
FarCry 2	
DX9	18.05
DX10	15.10
World in Conflict	21
Battlefield Bad Company	18.50

Sapphire Radeon HD 5670

SESSİZ SEDASIZ RADEON -MERT YİĞİT DOĞRU

Uzun süredir yerinden oynatmadan kullandığınız ve aşırı tozlanmadan dolayı bangır bangır bağıran bir ekran kartınız varsa hayata küsmüş olabilirsiniz (eski bilgisayarımdan biliyorum). Adım gibi eminim ki bir yandan kartı çıkarıp temizlemeye üşeniyorsunuz, diğer yandan da karta küfrediyorsunuz. Öyle ki soğutucusunu söküp atmak geliyor içinizden.

E SÖKÜLMÜŞÜ VAR?

Bu durumda ne yapacaksınız? Pasif soğutucu kullanan ekran kartlarına yöneleceksiniz ki uzun yıllar kullanın ama kartınızın gıkı çıkmasın. Bir de yeni ekran kartınızın ATI Radeon HD 5670 olmasını istiyorsanız koskoca Sanayi'de nokta atışı yapıp aradığınız incelemeyi buldunuz, tebrik ediyorum.

Bu kadar dil dökmemden anlamışsınızdır, Sapphire Radeon HD 5670 üzerinde pasif soğutucu barındırıyor. Yani fansız bir ekran kartı. Bu da dibine kadar sessizlik demek. Aynı zamanda yerden de tasarruf demek zira fanla soğutulan HD 5670'lere nazaran bu daha az yer kaplıyor ve sadece tek slot işgal ediyor. Üzerinde bir DisplayPort, bir HDMI ve bir de DVI bağlantısı bulunan ekran kartı *DiRT2*'nin taşlı topraklı yollarında da, *Just Cause 2*'de aksiyon ortasında da sesini çıkarmadan çalışıyor. Ömrü boyunca çıt çıkarmadan çalışacağını garanti eden kart gönlümüzü çalmasını biliyor. Ayrıca kasasının içini sergilemeyi seven kullanıcılar için de hoş bir manzara sunuyor devasa soğutucu.

Eğer kasanızın sağlıklı bir hava akımı varsa ve dediğim gibi evinizdeki ekran kartınızın dırdırından sıkılıp yolunuza bir HD 5670 ile devam etmek istiyorsanız bu Sapphire tam sizlik. Hemen gidip alın derim.

İNCELEME
Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Pasif soğutma, tek slot kullanıyor
Eksiler: Yok
Üretim: Sapphire
İthalat: Mersa www.mersasistem.com.tr, Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 129$ + KDV

ZyXEL NSA-210 Media Storage

DÜŞTÜN AĞIMA -MERT YİĞİT DOĞRU

ZyXEL NSA-210 bir medya sunucu. Siyah renkli ürünün ön kapağında durum LED'leri, açma kapama, yedekleme tuşları ve bir adet USB girişi mevcut. Arka kısımdaysa fanla birlikte (aktif soğutma mevcut) eSATA, USB, LAN ve güç bağlantıları bulunuyor. 2TB'a kadar tek sabit disk destekleyen ürünün ön kapağını sökerek diskimizi yerleştiriyoruz, ardından ürünün güç ve ağ bağlantılarını tamamlayarak yazılımını kuruyoruz. Her şey hazır, artık başlayabiliriz.

Ürün, verilerimizi ağda paylaşma ve tek tuşla bilgisayarımızdan ya da USB cihazımızdan yedekleme gibi birçok hoş özelliğe sahip. Sabit diskimize eklediğimiz verileri otomatik olarak YouTube'a, Flickr'a ya da bir FTP sunucusuna yükleyebiliyor olması da güzel bir özellik. Bittorrent ve eMule kullanarak bilgisayarımızdan bağımsız dosya transferi yapabilmesi de cabası. Dilersek bu sitelerden yapacağımız dosya transferlerini önceden belirlediğimiz bir gün ve saatte de başlatabilen NSA-210, download PC'si ihtiyacını da ortadan kaldırıyor.

AMA SADECE VERİ DEPOLAYACAKTIK BİZ?
Bunların dışında ürünü diğer medya sunuculardan ayıran en büyük özelliğiyse DLNA 1.5 desteği. NSA-210 üzerinde bulunan her türlü medya dosyasına, DLNA uyumlu HDTV'nizden, cep telefonunuzdan ya da medya oynatıcınızdan ulaşabiliyorsunuz. Tüm bunlar yetmediyse NSA-210'a iTunes server ve SqueezeCenter görevi de yükleyebiliyor, USB yazıcınızı bağlayarak ağınızda paylaşmasını söyleyebiliyorsunuz, hayır demiyor. Bu arada güvenliği de elden bırakmayan sunucu, kimlik doğrulama ve veri şifreleme işlemleri için de kullanılabiliyor. ZyXEL NSA-210'a, olası elektrik kesilmelerinden sonra çalışmaya devam edip yarım kalan işlemi devam etmesini ya da kapalı kalmasını tembihleyebiliyorsunuz. Bir de sizin arkanızdan iş çevirerek en yoğun ne zaman kullanıldığını tespit edip ona göre kendini açıp kapatabilen NSA-210, diğer medya sunuculara oranla %85'e kadar güç tasarrufu yapıyor. Gelişmiş yedekleme özelliklerine sahip olan ürüne, kutusundan çıkan Memeo Auto Backup programıyla bilgisayarınızdaki; üzerindeki yedekleme tuşuyla da bağladığınız USB cihazdaki verileri kolayca aktarabiliyorsunuz. Bunun yanı sıra bir yedekleme programı oluşturarak, ürünün belli aralıklarla otomatik yedekleme yapması da sağlanabiliyor.

Verimizi depolamaya geldik, neler neler çıktı karşımıza. ZyXEL NSA-210 tüm bu gelişmiş özellikleriyle medya sunucular arasında dikkat çekiyor. Eğer evinizdeki ya da ofisinizdeki medyanızı tek bir yerde toplamak istiyorsanız ve ürünün diğer özellikleri de ilginizi çektiyse bu ZyXEL ile iyi anlaşabilirsiniz.



İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: DLNA desteği, gelişmiş özellikler
Eksiler: Yok
Üretim: Zyxel www.zyxel.com.tr
İthalat: Penta www.penta.com.tr
Fiyatı: 179$ + KDV

Ezcool HD Dream



SEYRİNE DOYAMADIKLARIM

Medya oynatıcı görmeyeli bir iki ay oldu bu sayfalarda. Böyle ürünler gelince bayılıyorum gerçekten. Aleti test edeceğim diye, vakit bulup izleyemediğim filmleri falan izlemeye fırsat buluyum. İyi oluyor. Ürün de başarılıysa değmeyin keyfime.

Ezcool HD Dream şık bir ürün. Piyano siyahı ön paneli gayet hoş. Ön panelin sağ tarafında Ezcool logosu ve açık/kapalı LED'i, sol tarafındaysa 5 satırlık bir LCD ekran var. Alet kapalı konumdayken LCD ekranın varlığını fark etmeniz güç. Arka panele baktığımızda kompozit girişler, HDMI, ethernet, optik ses çıkışı, bir adet USB bağlantı noktası ve adaptör girişi bulunuyor. Ürünün üstündeki diğer USB girişi LCD'nin olduğu taraftaki yan panele yerleştirilmiş. Bu USB girişinin hemen üzerinde MS/SD/MMC kart okuyucu yer alıyor. Ezcool HD Dream, dediğim gibi şık bir ürün. Benim için güzelliğini bozan tek şey, ürünün kutusundan çıkan ve USB bağlantı noktalarından biriyle kullanabileceğiniz kablosuz anteni. Eğer kablosuz bir ağ kullanıyorsanız, arka paneldeki USB bağlantı noktasını kullanıp anteni görünmeyecek şekilde yatırarak gizleyebilirsiniz.

Kablosuz ağları kullanan medya oynatıcılarında zaman zaman yaşanan performans sorunlarını, evdeki ve ofisteki ağı kullanarak film izlerken pek yaşamadım. Ofisteki ağ üzerinde dosya trafiğinin tavan yaptığı saatlerde ufak tefek duraksamalar oldu. Ancak ev ortamında böyle bir sıkıntınız olmayacaktır. Zaten ağ üzerinden bilgisayarınıza ulaşıp filminizi seçtikten sonra, ürünün ekranda verdiği ilk bilgi ağ üzerinde ulaşabildiği data transfer hızı. Yani bir sorun varsa en baştan görebiliyorsunuz. Ağ ayarlarını yapmak da oldukça kolay. Sadece kablosuz ağımın güvenlik şifresini ve modemin IP adresini belirttikten sonra hem ağa hem de internete sorunsuzca bağlanabildim. İnternete neden bağlanırım böyle bir ürünle derseniz, Flicker, Picasa, Youtube, CCN ve BBC gibi video ve haber sitelerinde dolanmak, hava durumu hakkında bilgi almak ya da internet radyolarını dinlemek mümkün Ezcool HD Dream'le. Ekranda, yaptığınız işlem hakkında bilgi alabilirken kullandığınız menülerin tamamı ya da multimedya dosyalarınızı tuttuğunuz klasörde gezinirken klasör içeriğini kendi üstündeki LCD ekrandan takip edebilirsiniz. Kısacası, TV'nizi açmadan Ezcool HD Dream'i çalıştırıp internet radyonuza bu ekrandan ulaşabilir ve bağlı bulunan ses sisteminizden dinleyebilirsiniz.

USB bağlantı noktalarına harici depolama aygıtlarını bağlayıp daha yüksek performansla video izleyebilirsiniz elbette. USB bağlantı noktalarından bir tanesini kablosuz anten doldurduğundan *tek ürün bağlayabilirim* diye düşünmeyin. Ufak bir USB hub ile birden fazla cihaz bağlayabilirsiniz HD Dream'e. 2TB'a kadar olan harici diskleri rahatlıkla kullanabiliyor kendisi.

Bunlar güzel özellikler, asıl beklentilerimize getiriyorum lafı şimdi. Ezcool Türkçe ve kullanımı oldukça kolay menüleriyle ön plana çıkıyor ve her türlü Türkçe altyazıyı düzgünce görüntüleyebiliyor. MKV, AVI, MPG, DivX, Xvid, FLV, WMV gibi hemen hemen tüm dosya formatlarını destekliyor. En azından arşivimde olan videoların hiçbirinde sorun çıkartmadı kendileri. JPG, JPEG, BMP, GIF, TIFF, PNG resim formatlarını da görüntüleyebiliyor. Optik ses çıkışını kullanarak mevcut ses sisteminize de rahatlıkla bağlayabiliyorsunuz. Yani *aman şu da olsun* diyebileceğiniz her şey mevcut HD Dream'de. HDMI kablosuyla birlikte gelen ürünün fiyatı da oldukça makul. Antensiz ve HDMI kablosu olmayan bir paketi de mevcut ayrıca. Medya oynatıcı alacaklara şiddetle tavsiye edilir. İyi seyirler.

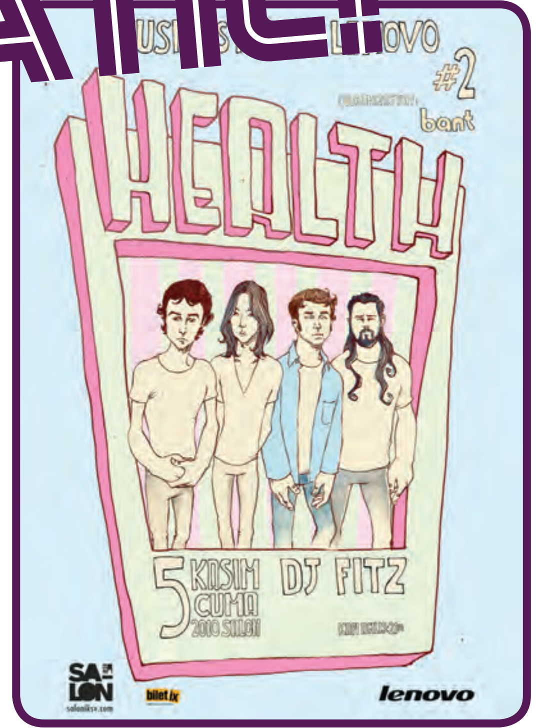


İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Kolay kurulum ve kullanım
Eksiler: Yok
Üretim: Ezcool www.ezcool.com.tr
İthalat: Oksid Bilişim www.oksid.com.tr
Fiyatı: 130$ + KDV





EĞLENCEYE SEN DE KATIL!



Ekim ayında Brazzaville konseriyle start alan "Music is Fun by Lenovo" serisinin bu ayki konuğu Health. 5 Kasım Cuma günü eğlenceye sen de katıl!

LENOVO'NUN, IDEAPAD AİLESİ dizüstü bilgisayarlarına özel olarak Intel ile ortaklaşa açtığı web sitesi www.eglenceyesendekatil.com, eğlencenin tanımını değiştirmeye devam ediyor. Lenovo IdeaPad kullanıcılarını bir çatı altında toplayan www.eglenceyesendekatil.com'da ardı arkası kesilmeyen eğlence, yarışmalar, tüm IdeaPad satış noktaları ve haberler yer alıyor. Ayrıca sitede kendinize en uygun dizüstü bilgisayarı seçmenize yardımcı olacak uygulamalar da mevcut. IdeaPad kullanıcılarına katılın ve sürekli ödüllü yarışmalar düzenlenen, yılın en eğlenceli web sitesi www.eglenceyesendekatil.com'da yerinizi alın.



Lenovo IdeaPad Z Serisi

Tüketici pazarında büyük beğeni toplayan Lenovo, yeni ürün ailesi IdeaPad Z serisini, uygun fiyat ve zengin multimedya özellikleri ile pazara sunuyor. IdeaPad Z serisi dizüstü bilgisayarları, günlük kullanımda mükemmel multimedya eğlencesini bütçesini zorlamadan almak isteyen ve bilgisayarda performans kadar, tasarım, ergonomi ve dizayna da önem verenler için ThinkPad üreticileri tarafından tasarlandı. Lenovo IdeaPad Z serisi dizüstü bilgisayarlar, Turbo Boost özelliğine sahip Intel® Core™ i5 işlemcisinin gücünü, sadece Lenovo'ya has özelliklerle birleştiriyor. Bu aileye mensup dizüstüler, kullanıcılara sadece donanım açısından değil, yazılım açısından da benzersiz özellikler sunuyor.



*** Orgazine Sanayi'nin yeni bir istihdam politikası var artık. Yolu sanayiye hiç düşmeyen, çivi çakmasını bile bilmeyen çeşitli Oyungezer editörleri, teker teker ve bir defalığına buralarda olacak, işin ucundan tutacak. Kaan Usta da parantezleriyle kulak çekecek, parmak sallayacak.**

Dark Kablosuz Mini Avuç İçi Klavye

BİR TAŞ, İKİ KUŞ, BİR KLAVYE, BİR FARE -EREN OKKA

GEÇENLERDE BİR GÜN ofise uğrayayım dedim. Kapıdan içeri adımımı attım ki ne göreyim, Kaan Usta'nın monitörünün yerinde kocaman bir şey var! Bilgisayarın başında Tuğbek Abi, insanları etrafına toplamış, *Burnout Paradise* oynuyor. O sırada Kaan Usta masanın üzerinden ufak bir cihaz alıyor eline, oyundaki motoru sağa sola çekip Tuğbek Abi'yi yoldan çıkartmaya çalışıyor. Acaba nedir bu dememle Dark kablosuz mini klavyeyi avucumun içinde bulmam bir oluyor. Geçici işçilik görevini zevkle kabul ediyor, kutuyu kapıp eve götürüyorum rahat rahat incelemek için. Bir yandan da şükrediyorum, ufak bir şey incelediğim için.

PARMAK KASLARI

Tak-çalıştır teknolojisi bir mucize sayılmaz ama seviyorum yine de. Minik alıcısını USB üzerinden bilgisayara bağladım, klavyenin arkasındaki switch'i açtım, donanımın algılanması için birkaç saniye bekledim ve hemencecik çalışmaya başladı ürün. Acaba Windows 7'nin güzelliği midir diyerek XP'de de denedim ama cık, o da hiç uğraştırmadı. Ürünün kutusunun içinden çıkan kullanım kılavuzuna bile daha yeni bakıyorum, o da sırf ne yazmışlar diye merak ettiğimden.

Bildiğimiz gamepad boyutlarında bir klavye var elimizde. Ergonomi açısından bir problemi yok; elinize, daha doğrusu ellerinize rahatlıkla oturuyor. İki adet AA kalem pille çalışıyor. 30 dakika boyunca kullanmazsanız kendiliğinden uyku moduna geçiyor, böylelikle gereksiz yere pil harcamamış oluyor. Dilerseniz alıcısını klavyenin arkasındaki yuvaya yerleştirip taşıyabiliyorsunuz, kaybolmuyor.

Toplamda 64 normal tuş ve 12 kısayol tuşuyla birlikte geliyor ürün (emin olmak için saydım). Standart klavyelerde 104 tuş var bildiğiniz üzere (bunu saymadım). Tuş takımının üzeri yumuşak dokulu nubuk kaplı ama basmak için cep telefonu tuşlarından bile daha fazla kuvvet uygulamanız gerekiyor. Bu durum uzun süreli kullanımda ürüne sağlamlık açısından bir artı değer katıyor olabilir, lakin ilk elinize aldığınızda tuşlara basmakta biraz zorluk çekiyorsunuz.

Dark'ın bu ürünü klavye olduğu kadar da bir fare. Sağ üst köşesinde, başparmağınızla kontrol edebildiğiniz bir analog kol yer alıyor. 8 yöne hareket edebilen bu kolun pek hassas olduğu söylenemez. Ancak hızlı da değil, zira ekranımın sol ucundan sağ ucuna ulaşması yaklaşık 3,9 saniye sürüyor. Yine de hemen yanındaki, sayfaları aşağı-yukarı kaydırmak amaçlı dokunmatik çubukla birlikte işinizi fazlasıyla görüyor. Farenin sol ve sağ tuşlarıysa ürünün ön kenarında, işaret parmaklarınızın oturduğu yerde bulunuyor.

2.4GHz kablosuz bağlantıya sahip olan ürünümüzün (klavye de diyemiyorum artık) alıcısı 10 metreye kadar çekim alanı sağlıyor. Bilgisayar kasamın ön tarafındaki USB girişlerinden birine taktığımda odamın her yerinde sorunsuz çalıştı. Hatta şu an bilgisayarla aramda yaklaşık 5 metrelik mesafe ve kapalı bir kapı var, ama yine de çalışıyor gördüğünüz üzere.

ÇIT ÇIT SESLERİ

Böyle bir ürünü masaüstü bilgisayarlarda kullanmak pek akıl kârı değil tabii ki. Ama mesela bir Media PC yaptıysanız kendinize, başka klavye-fare setine gerek bırakmıyor Dark'ın bu ürünü. Zaten tuş dizilimi de Windows Media Center menüleri için optimize edilmiş. Ses artırıp azaltma, parçalar arası geçiş yapma, çalan parçayı duraklatıp oynatma tuşları müzik ve video kontrolünü kolaylaştırıyor. Üstelik konsollardan PlayStation 3'ü de destekliyor; sanal klavye yerine Dark'ı kullanmak büyük kolaylık sağlıyor.

Dark'ın kullanımı elbette normal bir klavye kadar kolay değil. Ama üşenmedim, şu an okumakta olduğunuz yazının tamamını onunla yazdım sevgili okur. Biraz uzun sürdü, onu kabul ediyorum. Yine de şu an, elime ilk aldığımdan çok daha hızlı yazabiliyorum. İki başparmakla ne kadar hızlı yazılabiliyorsa o kadar. An itibariyle üzerinde basmadığım tuş da kalmadığına göre, huzur içinde Dark'ı (ve işçi şapkasını) Kaan Usta'ya teslim edebilirim *(birincisi ben işçi şapkası takmıyorum bi kerem, usta bareti takıyorum, ikincisi ellerine sağlık, nasıl çalarım seni Serpil'den onu söyle bana, kalifiye eleman lazım-KA)*.

İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 4

Artılar: Salon PC'leri ve medya oynatıcılar için ideal

Eksiler: Tuşların sertliği kullanımı zorlaştırıyor

Üretim: Akortek www.akortek.com

Dağıtım: Akortek www.akortek.com

Fiyat: 49$ + KDV





```
C:/cd organize sanayi

C:/ORGANIZE_SANAYI/cd dosya

C:/ORGANIZE_SANAYI/DOSYA/dir

DIR Listed
Lenova ............................................ 256 Byte
Benq ................................................ 465 Kb
Samsung ......................................... 4.345 Byte
LG ................................................... <DIR>
Asus ............................................... 62 Byte
Hp ................................................... 2466 Kb
Compaq ........................................... 65 Byte
```



Yılbaşı alışveriş sezonu geliyor

E NASIL SEÇECEĞİM BEN YENİ MONİTÖRÜMÜ?

Emektar monitörünüz yaşını fazlasıyla belli etmeye mi başladı? Ne yapacağınızı bilemiyor musunuz? Yeni monitör mü almayı düşünüyorsunuz? HDMI girişiniz hâlâ yok mu? Konsollarınızı monitörünüzle birlikte mi kullanmak istiyorsunuz? Gerçekten yeni bir ürüne ihtiyacınız var mı? Dokunmatik bir ekran evde işinize yarar mı? Seçim yaparken nelere dikkat edeceğinizi bilmiyor musunuz? Soracak kimseniz de mi yok?

E biz ne güne duruyoruz? Sorularınızı mümkün mertebe cevaplamaya, yeni yıla yeni bir monitörle girmeniz için elimizden geleni yapmaya hazırız. İhtiyaçlarınızı nasıl belirleyeceğinizi, ne tür bir monitöre ihtiyacınız olduğunu belirlemeye, karar sürecini hem kolaylaştırmaya hem de kısaltmaya geldik efendim. Sayfayı çevirelim ve ucu bucağı olmayan sanal evrene açılan yeni penceremizi seçelim.



DOSYA

YİNE BİLGİSAYARIN BAŞINDA

şu kadar vakit geçiriyoruz, bu kadar bakıyoruz ekrana tarzında bir giriş yazısı yazmanın vakti geldi. Ama siz bunları zaten biliyorsunuz artık, bilmemenize imkân yok. Kullandı monitörün önemini bilmeyen Oyungezer kalmadı, kalmasın zaten. Bir iki kelam edelim, monitörleri yenileyim diye ofise olmadık sayıda ürün topladık. Ürünlerin oluşturduğu hoş manzara karşısında kendimizden geçerken (bir ben aslında, niredesin Mertim, Yiğidim), monitörleri kaldır indir yapmaktan da belim bir hayli ağrıdı. Allahtan CRT devrini kapattık yıllar önce. Halim dumandı aksi takdirde.

Monitörleri birbiriyle yarıştırmak için yola çıkarken, alayının sabit durduğunu görünce ufaktan hayal kırıklığına uğradım. "Bu, şundan daha iyi" demek yerine "kim hangi monitörü alsın"a döndü haliyle iş biraz. Birbirinden becerikli ve şık 18 tane monitör bir araya gelerek, yılbaşı alışveriş sezonu öncesinde bakalım ne gibi mesajlar verdiler bizlere.



Asus MS202D

Tasarımıyla ön plana çıkan 20" ürün, performans kadar şıklığı da önem veren kullanıcıları hedef alıyor. İnci beyazı arka paneli, piyano siyahına baka baka kararan gözlerimizi şenlendirirken, yuvarlak ve yenilikçi ayağıyla hem ergonomi hem de kullanım kolaylığı sunuyor.

LG E2360V

LED geri aydınlatmalı EV2360V, düşük güç tüketimi, ultra ince tasarımı, 5000000:1 yüksek kontrast oranı, şık ayağıyla dikkat çekiyor. Yüksek performans ve ince tasarım konularında hassas kullanıcıları memnun eden E2360V, DVI, VGA, HDMI bağlantı noktalarıyla hem bilgisayar hem de konsol kullanıcılarının tüm ihtiyaçlarını rahatlıkla karşılayabiliyor.



BEN VE MONİTÖRÜM

Pek çok donanım için "yeri ayrıdır" konuşması yapmışımdır. Monitörlerin yerini daha da bir ayrı kılan, genellikle en uzun süre kullandığımız donanım olmasıdır. Ekran kartınızı senede bir, anakart ya da işlemcinizi 2-3 senede bir yenileyebilirsiniz. Ancak bir monitör aldığınızda bu süre 3-4 kat artabilir. Örneğin evde kullandığım ve 1-2 yıl önce satın aldığım Samsung T260HD monitörümü, başına bir şey gelmediği sürece (düşürmekten falan bahsediyorum, nasıl becereceksem) 6-7 sene daha kullanacağıma eminim. Yanına bir monitör daha alabilirim belki, ama ortalama 10 sene geçireceğiz beraber.

Birlikte geçireceği vakit bu kadar uzun olunca insanın karar vermesi de bir hayli zorlaşıyor. Karar aşamasına gelene kadar uzunca bir sürece giriliyor. İşe önceliklerimi belirleyerek başlıyorum. Evet, alt tarafı bir monitör deyip, en pahalısını ya da ucuzunu alıp çıkmıyoruz işin içinden. Ben neler yapıyorum bilgisayarımda? Elbette deli gibi oyun oynuyorum, bol bol film izliyorum. İnternetten uzun metinler okuyorum sıklıkla. Aynı anda birden fazla pencereyle çalışıyorum. İri yarı bir monitör her zaman tercihim. Bir web sitesinin ne kadar büyük bölümünü görüntüleyebiliyorsam, ne kadar çok pencereyi yan yana açabiliyorsam o kadar iyi. Masamda yer sorunum da yok. Monitörün iri olması ya da ayağının iri olması dert değil benim için. Unutmadan, eski ve yeni konsollarımı bağlayabilmek istiyorum aynı zamanda. Bu durumda hem kompozit hem de HDMI girişlerinin bulunması gerekiyor. Ses sistemiyle ayrıca uğraşmak istemiyorum konsolları kullanırken. Kendi hoparlörü olsa iyi olur. Evet, *ben nasıl bir kullanıcıyım* sorusuna vereceğimiz temel cevaplar bunlar. Çıkarım yaparsak, 22-23" ya da üstü, HDMI ve kompozit bağlantı noktalarına sahip, üstünde hoparlörü olan, Full HD (filmler ve oyunlar için tercihen), kontrast oranı yüksek, düşük tepki

BenQ G2220HD
Oyuncuların her nedense bir türlü dikkatini çekmeyen BenQ markası ev kullanıcısı için uygun fiyatlı kaliteli ürünlerle karşımıza çıkmaya devam ediyor. G2220HD, 22", 16:9, DVI ve VGA bağlantı noktalarına sahip. 40000:1 dinamik kontrast oranı ve 2ms tepki süresiyle oyun ve medya ihtiyaçlarınızı karşılıyor.



sürelerine sahip (oyunlar için), tercihen otomatik kontrast, parlaklık ayarı yapabilen (uzun uzun doküman okumak sonrasında multimedya uygulamalarına geçerken tekrar ayar yapmamak) bir monitöre ihtiyacım var. Kendi kullanım alanınıza ve kullanım yoğunluğunuza göre grafik tasarım, ofis uygulamaları vb farklı özelliklere yoğunlaşıp, bu özellikler üzerinde durabilirsiniz. Ev kullanıcısına gereksiz gelen, touchscreen, 90derece pivot vb özellikler kullanım alanlarına göre fazlaca gerekli olabiliyor.

Güç tüketimi halen çok fazla dikkat ettiğimiz bir konu değil maalesef. Ne mutlu ki üreticiler bu konuda bizden çok daha duyarlılar. Teste aldığımız 18 monitör arasından sadece 4 tanesi 30W üstünde güç tüketimine sahip. Onların da kalıplarına baktınız mı normaldir demeniz mümkün. Testin en iri yarı ürünü 27" BenQ M2700HD'nin güç tüketimi 75W'a kadar çıkabiliyor. Özelliklerine baktığınızda, her anlamda deli dolu olduğunu görüp bu ayrıntıyı sineye çekiyorsunuz. Tercihim büyük monitörlerden yana olduğundan kalabalığın içinde gözüm hep ona takılıp durdu ne yalan söyleyeyim. Çift HDMI girişi, hoparlörleri, DP hariç her bağlantı noktasına sahip oluşu, sade ve şık tasarımı, 50000:1 kontrast oranıyla başarılı bir ürün. Görüntü kalitesi ve performansı da oldukça iyi. Fiyatı da kendi sınıfı ve becerilerine göre pek fena değil. Madem boyutundan başladık ürünlerin, oradan gidelim. Firmalardan 26" ürün gelmediği için 24" monitörlere geçmek zorunda kaldım. Monitörlere dediğime bakmayın. Elimizdeki tek 24" yine BenQ tarafından üretilen V2410'du. Boyutları dışında ağabeyinden iki önemli farkı, güç tüketiminin neredeyse yarı yarıya daha az olması ve bunun yanında tek HDMI bağlantı noktasına sahip olması. Parlaklık konusunda da M2700HD'ye nazaran biraz daha zayıf. Sade ve şık bir tasarıma sahip, ayrıca tam ortalanmamış ayağı da hoş bir görünüm yaratıyor. HDMI'sız yapamıyorum diyen kullanıcılar için bütçelerini biraz daha az zorlayacak bir



HP 2310ti
Dokunmatik ekranlar biz oyuncuların hayatına henüz giremedi. Fakat bir oyuncu olarak söyleyebilirim ki iPad alacağıma gider bu monitörü alırım, benim için çok daha eğlenceli.

Samsung PX2370
T200 serisi ömrünü tamamladıktan sonra kendimizi boşlukta hissettik bir an. Samsung benzer özelliklere sahip yeni serilerini çıkartmakta gecikmedi Allahtan.





DOSYA

Compaq CQ 1859S
Yakın zamana kadar HP ve Compaq ürünleriyle pek haşır neşir değildik. Ürünler atölyeye bir bir gelmeye başlayınca ne denli büyük bir hata yaptığımızı farkettik. Daha kurumsal bir kimliğe sahip bu markaların içindeki gizli oyuncu bizleri şaşırttı. CQ 1859S performansıyla oyuncu ürünlerini yakalayamasa da, Asus MS serisini andıran şık tasarımıyla beğenimizi kazandı. Uygun fiyatıyla daha pek çok gönlü fethedeceğinden eminiz.



seçim olarak karşımıza çıkıyor.

Firmaların gönderdiği monitörlerin büyük bir çoğunluğunu 23" ürünler oluşturuyor. Her biri farklı özelliklerle ön plana çıkarken, tamamı oyun ve multimedya gibi temel ihtiyaçlarımızı rahatlıkla karşılıyorlar. 6 adet eli yüzü düzgün 23" monitör insanın karşısına dikilince aralarında seçim yapmakta zorlanıyor. LG E2360V olabildiğince şık ve HDMI'ı da mevcut. Fiyatı da gayet makul. Türkiye piyasasında bulunmayan 22" bir modeli de var. 5000000:1 gibi iddialı bir kontrast oranına sahip. Diğer yandaysa testin tek 3D monitörü Asus VG236 duruyor. Kendinden biraz daha emin hatlara sahip 120Hz ürünün tek eksisi yüksek güç tüketimi denebilir. Ancak 3D monitörlerde zaten yük altında tüketimin çok düşük olduğu söylenemez, en azından şimdilik. 3D'ye geçince yükselen fiyatı biraz düşürmek için Samsung PX2370'e atlıyorum hemen. Kontrast oranında LG'ler kadar iddialı olan PX2370 her türlü bağlantı noktasına sahip bir diğer monitör. Ve elbette ben öyle dedim diye, fiyatı şu anda belli değil. *T200 serisi yerine ne alayım* derseniz PX'lerin arasında gezinmeye başlayabilirsiniz. Oyun, multimedya, konsollar, bilgisayar vb her türlü yükünüzün altına kolayca girecektir. Güç tüketimi de oldukça düşük. Ortalama 25W, bekleme konumundaysa 0,3W. 23'"ler arasında diğer bir opsiyonunuz da elbette Lenovo. Lenovo teknoloji olarak rakipleriyle kafa kafaya ilerlerken tasarım olarak biraz daha sade, daha kurumsal bir görünüme sahip. Sizin için görünümü değil performansı önemliyse bir sorun yok elbette ortada. Lenovo L2321x'i ön plana çıkartan özelliği ekran kartlarında görmeye alıştığı-



HP S2031A
Testte yer alan HD Ready monitörlerden biriydi S2031A. 1600x900 çözünürlüğe sahip ürünün üzerinde VGA ve DVI bağlantı noktaları yer alıyor. Fiyat konusunda aynı boyuttaki Compaq ve Asus modellerinin biraz gerisinde kalıyor. Güç tüketimi de rakiplerinden biraz fazla. Üretim kalitesi oldukça yüksek ama bir oyuncu monitörü değil.

mız ancak monitörlerde halen yaygınlaşamayan Display Port bağlantı noktasına sahip olması.

DALDAN DALA

Diğer genel bir durumsa incelemeye gelen tüm bu monitörlerin 16:9 olması ki ben 16:10 seven bir adamım. Videoların orasında burasında bant çıkması da zerre rahatsız etmiyor beni. Ne kadar çok piksel, o kadar iyi benim için. Ama iyice ince uzun olunca monitör, çok memnun olamıyorum maalesef. Tasarım konusunda 23" monitörler arasında parlayan elbette Asus MS238. Love reklamlarından hatırlayacağınız, Organize Sanayi sayfalarında da incelemesine yer verdiğimiz MS238, 23"ler arasında; Asus MS202 de 20"ler arasında gördüğünüz görebileceğiniz en zarif monitörler. Sadece VGA girişine sahip MS202D'yi alıp salonun başköşesine gönül rahatlığıyla koyabilirim. Ne evden karışan olur, ne de bunun HDMI'ı neden yok derim. Güzellik, incelik, şıklık, görünüm öncelikli derdinizse düşünmeden almanız gereken 2 ürün. 20" Asus MS202D'nin tek handikapı Full HD olmaması. 16:9, 1600x900çözünürlüğe sahip. Tasarım olarak bir diğer hoşuma giden ürün de HP2310 oldu 23"lerde. Daha doğrusu HP'lerle bugüne kadar pek sık haşır neşir olmadığımızdan, tasarım konusunda ne kadar yol kat ettiklerini fark edememişim. Doğruya doğru. Hem şık, hem de ergonomik ürünlerle çıkıyor HP karşımıza. Özellikle CompaQ CQ1859s çok ama çok şık bir ürün olmuş. Hoş sadece 18.5" ve 1366x768 yani 720p çözünürlük destekliyor. Ama kullanım alanınız darsa ya da yeni nesil iri yarı ürünler halen gözünüzü korkutuyorsa rahatlıkla tercih edebilirsiniz. Compaq CQ1859S sadece VGA bağlantı noktasına sahip. Fakat üstünde 2 adet hoparlörü mevcut. 169$'lık fiyatı uygun görünse dahi BenQ'nun 18.5" G922HDL'iyle bu konuda yarışamıyor. 119$'lık fiyat etiketinin yanında Compaq'ten daha iyi kontrast oranına sahip olan G922HDL, hem VGA hem DVI bağlantı noktalarına sahip. Ayrıca güç tüketimi de bir hayli düşük CQ1989s'ten. Ancak G9922HDL de rakibi gibi 1366x768 çözünürlük destekliyor, yani 720p. Full HD diye tutturan kullanıcıların alışveriş listesinin dışında kalıyor bu ürünler. HP'nin 20" çözümü S231A da 1600x1900 çözünürlük veren ve Full HD olmayan bir diğer monitör. VGA ve DVI bağlantıları yanında hoparlörlere de sahip. Full HD bir HP istiyorsanız gözünüzü HP 2310ti'ye dikmeniz gerekiyor ki 23" ürün 1920x1080 çözünürlüğe sahip, VGA ve DVI bağlantı noktaları mevcut. Diğer HP ürünleri gibi üzerinde hoparlörleri de mevcut. Hem yatayda hem dikeyde görüş açısı da Compaq modelinden iyi. Üzerinde bir HDMI bağlantı noktası mevcut değil. Ancak kendisini testte yer alan diğer tüm ürünlerden ayıran yegâne özelliği touchscreen olması. Biz oyuncular için gerekli değil elbette. Ancak grafikler, tasarımcılar ve kurumsal kullanıcılar için oldukça kullanışlı. HP 2310ti oldukça hassas. Komutları hatasız algılayabiliyor. Windows uygulamalarıyla kullanırken de bir sorunla karşılaşmadım. Ekran klavyesine alışmak biraz zaman alabiliyor. Alışma sürecini atlattıktan sonra harikalar yaratabiliyorsunuz ürünle. Özellikle evinde tasarımla uğraşan kul-



Asus MS238H

Kardeşiyle aynı tasarıma sahip olan MS238H performans ve teknoloji olarak bir adım önde gidiyor. VGA yanında HDMI girişi mevcut. Full HD ve 10000000:1 gibi oldukça yüksek bir parlaklık oranına sahip. 2ms (GtG) tepki süresi de eklenince, bu tasarım harikası ürün tam bir oyuncu monitörüne dönüşüyor.



Asus VG236

Teste katılan tek 3D monitör. Daha önce de inceleme fırsatı bulduğumuz VG236 yüksek performansıyla göz dolduruyor. Teknoloji ve tasarım açısından mükemmel diyebileceğimiz ürünün en büyük eksisi bir hayli yüksek olan fiyat etiketi.





BenQ V2410

Monitör dediğin büyük olur! Simetrik olmayan ayağı fazlaca hoşuma giderken, performansından ve boyutlarından beklenmeyecek kadar düşük güç tüketimine sahip ürün rakipleriyle arasındaki fiyat farkını bu şekilde ortadan kaldırıyor.

DOSYA

lanıcıların ilgisini çekecektir. Oyun konusunda, dokunmatik ekranlar haliyle bir hayli geride. Telefonunuzda bol bol oyun oynuyor olabilirsiniz. Ancak oyun amaçlı da olsa oturduğunuz yerden monitörünüzü kullanmak pek rahat değil. Zaten PC'de dokunmatik ekran destekleyen bir iki tane düzgün oyun var. Düzgün dediğim oyunlar da gayet casual şeyler. Zuma oynamak için monitör alırım derseniz bilemem elbette.

NE YAPMALIYIZ ŞİMDİ?

Biliyorum konuyu uzattıkça kafanız karışıyor ve bu tür bir karışıklık en son ihtiyaç duyacağımız şey. Öncelikle yazının başında belirttiğim gibi ihtiyaçlarınızı belirleyin. HDMI istiyor muyum? Kaç inch bir monitör benim için yeterli? Full HD olmasına gerek var mı? Bir monitörden beklediğim ekstra özellikler neler? Tasarım benim için ne kadar önemli? Güç tüketimi benim için ne kadar önemli? Ne kadar bütçem var? Canımı çok sıkıyor ama arkadaşlar ya da oyungezerler "yahu ben bilgisayar toplayacağım, monitör alacağım, ekran kartı alacağım, ne alayım?" tarzı sorularla geldiklerinde, benim karşılığında sorduğum ilk soru, "kaç paran var?" oluyor.

Bu soruların cevaplarını alt alta yazın öncelikle. Ondan sonra tabloya doğru bir yol alın ve teknik özellikleri gözden geçirmeye başlayın. Bağlantı noktaları, çözünürlük, boyut, güç tüketimi, tasarım. Zaten hızla eleyeceksiniz tablodaki ürünleri ve asıl istediğiniz ürün karşınızda tek başına kalıverecek. Farklı markaların farklı modellerine yönelmeyi arzu ederseniz dahi elinizde ne istediğinize dair somut bir şeyler olacak. Yılbaşı alışveriş sezonunda piyasadaki ürün sayısı da çeşitleri de hızla artıyor biliyorsunuz. Aralarda daha önce duymadığınız, görmediğiniz markalar peydahlanabiliyor. Dikkatinizi dağıtmayın, gözünüzü avınızdan ayırmayın. Alışverişinizi tek bir turda tamamlamayın. Marka ve model isimlerini alıp, Organize Sanayi web sitesinden (evet yanlış duymadınız) incelemeleri var mı bakabilir, üretici sayfalarından ve diğer inceleme sitelerinden bilgilerin doğruluğunu karşılaştırabilirsiniz. Her HDMI'ı olan ürün konsolunuzu bağladığınızda cam gibi görüntü verecek demek değil.

Peki sen ne alırdın Kaan Usta diye soracak olursanız, valla açıkçası benim kafam sizinkinden çok daha karışık. Bütçeyi zorlayıp BenQ M2700HD'yi alırdım sanırım. Validenin monitörü de Asus'un MS238 ya da MS202'siyle değiştirirdim. Dokunmatik HP 2310ti ihtiyaçlarıma cevap vermese dahi sırf karizmasından kanıma girerdi ufaktan.



Samsung SyncMaster P2270HD
Bir de bu güzelim Samsung ürünlerinin fiyatları belli olsaydı şahane olacaktı. Tasarım, performans ve üretim kalitesi oldukça iyi. Fiyat performans için halen beklemedeyiz maalesef. Hayırlısı.



	LG E2360V	LG E2260V	Benq V2210	Benq G922HDL	Benq G2220HD	Benq M2700HD	Benq V2410	Benq V2220	Asus VG236
Ekran Boyutu	23"	21.5"	21.5"W	18.5"W	21.5"	27"W	24"	21.5"W	23"W
Çözünürlük	1920x1080	1920x1080	1920x1080	1366x768	1920x1080	1920x1080	1920x1080	1920x1080	1920x1080
Parlaklık	250 cd/m^2	250 cd/m^2	250cd/m2	250 cd/	300 cd/	400 cd/	250cd/m2	250 cd/	400 cd/m2
Kontrast Oranı	1000:1 (DCR:5000000:1)	1000:1 (DCR:5000000:1)	1000:1 (DCR:5000000:1)	1000:1 (DCR:5M:1)	1000:1 (DCR:40000:1)	1000:1 (DCR:50000:1)	1000:1 (DCR:50000:1)	1000:1 ()DCR 10000000:1)	1,000:1
Tepki Süresi	5ms	5ms	5ms	5ms	5ms	5ms / 2ms(GTG)	5ms	5ms	2ms (GtG)
Bağlantı Noktaları	D-sub, DVI-D, HDMI, Headphone Out	D-sub, DVI-D, HDMI, Headphone Out	D-sub / HDMI 1.3/ Headphone Jack	D-sub / DVI-D	D-sub / DVI-D	D-sub / DVI-D/ HDMI 1.3x2/ Headphone Jack/ S/PDIF / Line in/ Line out/ S-Video/ Composite/ Component/ Audio1/ Audio2	D-sub / HDMI 1.3 / Headphone Jack	D-sub/DVI-D/HDMI 1.3/Headphone Jack	Dual-link DVI, HDMI, Component
Enerji Tüketimi	30W(Normal), <1W(Power Save/ Sleep Mode), 0.5W (DC Off)	26W(Normal), <1W(Power Save/ Sleep Mode), 0.5W (DC Off)	24W	17W(max)	42W(Normal), <1W(Power Save/ Sleep Mode)	75W (max)	28W (max)	25W (max)	60W(Normal), <2W(Power Save/ Sleep Mode), 1W (DC Off)
Tavsiye Edilen Son Kullanıcı fiyatı	299$ +KDV	270$ +KDV	249$ +KDV	119$ +KDV	149$ +KDV	589$ +KDV	329$ +KDV	279$ +KDV	859$ +KDV



Lenovo L2230x
Basit ve kaliteli. Tasarımı kimi kullanıcılar için fazla sade olabilir. Zaten Lenovo'nun derdi güzellikten çok performans ve düşük güç tüketimi. HDMI olaydı!

Ne olurdu bu çarpışmanın sonu bilemiyorum şu anda. Kendi sistemimde kullanmak üzere 23" altında bir monitör almazdım. Sistemlerimizin performansı eskisine nazaran daha iyi olduğundan, oyun zevkini de Full HD yaşamak kaçınılmaz. Zaten orta seviye ekran kartları da üst seviyeye iyiden iyiye yaklaştı performans konusunda. Ama 3D muhabbeti de iyiden iyiye coştu. Şimdi AMD'nin 6000 serisi ekran kartları da her şeye destek verir oldu. Acaba Asus VG236'yı mı alsam. Bilemedim ki!!! (yuh boşuna mı yazdık bu kadar, bak iyice karıştı kafam…-KA)



BenQ M2700HD
BenQ'nun amiral gemisi... Değilse de olabilir. Konsolumu, bilgisayarımı bağladım, eğleniyorum. Bütçenizi zorlamıyorsa tavsiye ederim.

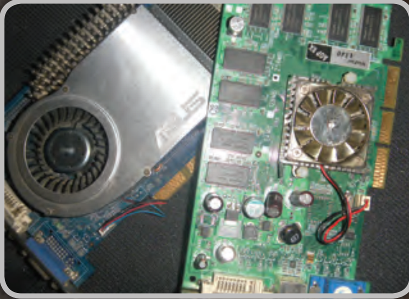


	Asus MS238	Asus MS202D	Samsung PX2370	Samsung P2270HD	Lenovo L2230x	Lenovo L2321x	HP 2310ti	HP S2031A	Compaq CQ 1859S
	23"W	20"W	23"W	21.5"W	21.5"	23"	23"	20"	18.5"
	1920 x 1080	1600x900	1920x1080	1920x1080	1920 x 1080	1920x1080	1920x1080	1600x900	1366 x 768
	250cd/m2	250 cd/m2	250 cd/m2	250cd/m^2	250cd/m2	250cd/m2	275 cd/m2	250 cd/m2	200 cd/m2
	(DCR:10000000:1)	(DCR:50000:1)	1000:1 (DCR:5000000:1)	1000:1 DCR:50000:1	1000:1	1000:1	1000:1	1000:1, (DCR:15000:1)	600:1
	2ms (GtG)	2ms (GTG)	2ms (GTG)	2ms (GTG)	5ms	5ms	5ms	5ms	5ms
	D-Sub, HDMI, Audio	VGA (D-Sub)	Analog RGB / DVI / HDMI / Composite / Audio out / Optical out	Video Signal: Analog RGB / DVI, Sync. Signal: Separate H / V, Composite, SOG, Connector DVI-I	Analog + USB /Audio out / Mic in jack	1x D-Sub 1x Displayport	1 VGA; 1 DVI-D	VGA (D-Sub), DVI-D (HDCP)	1 15-pin mini D-sub analog VGA
	33W(Normal), <1W(Power Save/ Sleep Mode)	25W(Normal), <1W(Power Save/ Sleep Mode)	25W(Normal), 0.3W(Power Save/ Sleep Mode)	28W(Normal), <1W(Power Save/ Sleep Mode)	22 W (max)	24w (max)	56 Watts max power consumption (47 Watts typical power consumption) , <2 Watt energy saving mode	37W(Normal), <1W(Power Save/ Sleep Mode)	30W(Normal), 2W(Power Save/Sleep Mode)
	304$ +KDV	169$ +KDV	Belli Değil	Belli Değil	270$ +KDV	350$ +KDV	399$ +KDV	183$ +KDV	169$ +KDV

POST MORTEM

7 yaşımdayken tanıştım bilgisayarla. Bilmezdim o zamanlar yok efendim ekran kartım ne imiş, hangi oyun hangi özellikli bilgisayarlarda çalışırmış. Otururdum babamın kucağına, açardık Doom I'i, yazardık iddqd-idkfa, başlardık oynamaya. İlk kendim beğenip aldırdığım bilgisayar bundan 6 sene öncesine denk gelir. Her bir parçasını –anladığımdan değil, kulaktan dolma bilgiler ve biraz da yardımla- kendim seçtim. GeForce FX5200'dü ilk ekran kartım. O kartı seçmemin tek sebebi de 256MB olmasıydı. Nereden bileyim daha sonra aldığıma alacağıma pişman olacağımı? Ama hakkını yememek lazım, az mı zorladım San Andreas da oynıycam, WoW'da raid de yapıcam diye. Tabii bir yerden sonra tahammülüm kalmadı, gittik Kadıköy'e. Temizinden Asus V9999, birkaç ay sonra da ATI Radeon 3600.

İşlemcimi hiç değiştirmedim, ilk aldığım günkü gibi duruyor Celeron 3.0. Tabii ısınma problem olunca birkaç ayda bir fanı tak-çıkart yapmaktan en sonunda klipsler pes etti. 1.5 senedir bilgisayar kasam yan yatıyor. Tabii bir süre sonra fan da yetersizliğini hissettirdi, onun sonu da eşya dolabında istirahate çekilmek oldu.



Fare konusunun üstüne hiç düşmemiştim, A4 severdim ben. Ne zaman bozulsa giderdim en yakın bilgisayarcıdan alırdım bir tane daha. Ama bir gün geldi ki bu kuralımı bozmak zorunda kaldım. O gün sabahın 10'unda bilgisayarcıya gitmemin tek sebebi üstüne kola dökülmek suretiyle gövdesinin üçte biri felç olan Microsoft klavyemi değiştirmekti. Klavyemi aldım, mutlu mutlu kasaya doğru giderken onu gördüm: Microsoft Sidewinder. Kredi kartımın yeterli limiti var mıydı? Evet, vardı. İyi, limit vardı da o para nasıl geri ödenecekti? Düşünmedim bile. Sadece aldım. Bu alışverişi izleyen 3 ay boyunca belimi doğrultmak da bir öğrenci olarak bir hayli güç oldu.



Ha tabii bir de o klavye var. Üzerinde ergonomik yazıyordu, iyi dedim aldım. Bir sene boyunca hiçbir arkadaşımın dediğine aldırmadan o klavyeyi kullanmaya çalıştım. En sonunda gördüm ki cidden kötü bir seçim yapmışım. Tamam ergonomik olabilir de, yazı yazamadıktan sonra ergonomik olsa n'olur? Bir A4 X7 aldım yakın zamanda, mutlu mesut geçiniyoruz.

Gönül ister burada uzun uzadıya anlatayım nasıl Fragile Allegiance yüzünden bilgisayar değiştirdik, nasıl bir diğerini '98 yılı Çernobil virüsüne kurban verdik… Kaan Usta'dan bu kadar izin çıktı *(öğreneceksin evladım yavaş yavaş, merak etme, kurtaracağız seni-KA)*. **-Alp Tunga Özkul**







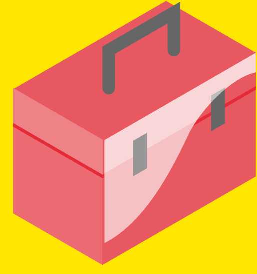
TOZLU DOLAPLAR VE ANILAR

Bilgisayar kullanmaya başladığım ilk günden beri sahip olduğum her türlü donanım ürününü saklıyordum. S3 Trio'm (böyle miydi bunun adı?), 90'lı yıllardan kalan vantuzlu joystick'im, toplu farem… Ta ki birkaç sene öncesine kadar. Eve gelen bir arkadaşımın "eski donanım" dolabımı açmasıyla birlikte kaçınılmaz sonu yaşadık. Gördüğü her şey eskiydi, her şey tozluydu ve bu dolabın düzenlenmesi gerekiyordu. "Eh" dedim ben de, "toparlayalım bari." *(NAAAYIIIIIRRRRGHH!-KA)*

O günden sonra eskiye dair sadece anılar kaldı elimde, bir de Logitech Formula GP direksiyonum. Deli gibi yağmurlu bir kış gününde Yazıcıoğlu'ndan almıştım. O yağmurun altında, o uzun yolu elimde direksiyon kutusuyla nasıl gidip geldim, bugün baktığımda hayret ediyorum. O zamanlar hâlâ heyecanım vardı birkaç şeye karşı sanırım.

Birlikte çok uzun yıllar geçirdik direksiyonumla. İlk hangi oyunu oynadığımı hatırlamıyorum ama en çok *Midtown Madness 2* oynadım. Bugün evden çıkarken, ofiste fotoğrafını çekmek için yanıma aldım direksiyonumu. Tam kapıdan çıkarken annem olayı çok yanlış anlayıp "aaa atma onu, Erim'e (4 yaşındaki yeğenim) veririz" dedi. Benim emektar direksiyonum, anneden kızına kalamadı belki ama en azından haladan yeğenine kaldı *(NAAAYIIIIIRRRRGHH!-KA)*. **–Damla**

USTANIN TAVSİYESİ



Sistem Performansınızla Yüzleşme Zamanı

- KAAN ALKIN

Organize Sanayi'de her ay pek çok test yapılır. Bazen belli bir donanımın performansı hakkında bilgi edinmektir derdimiz, bazen de tüm bir sistemin performansını ölçmeye çalışırız. Çıkan sonuçlarla da size ürün ve sistem tavsiyelerinde bulunuruz. Bu ay, tüm bu testleri daha bir anlamlı hale getirmek için bizim testlerimiz, sistem tavsiyelerimiz ve oyunların sistem gereksinimleri ile sizin evdeki sisteminizin performansını nasıl kıyaslayacağınızı anlatmaya karar verdik. Oyun inceleme sayfalarımızda yer alan künyelerde "sistem gereksinimleri" bölümünü de değiştirince, Ustanın Tavsiyesi'ni bu konuya ayırmamız kaçınılmaz oldu.

Sistem performansınız hakkında basitçe bilgi sahibi olmak için Windows'un becerilerinden faydalanabilirsiniz. Bilgisayarım'a sağ tıklayıp Özellikler'e girerseniz açılan pencerenin sol alt köşesinde performans bilgisi ve araçlarını bulabilirsiniz. Windows işlemci, bellek, grafik, oyun performansı, ana sabit disk için bir dizi test çalıştıracak ve her birine farklı bir not verecektir. Toplam skor ise en düşük bileşenin performansına göre belirlenecektir.

Bu ekrandaki not baremi 1.0 ve 7.9 arasındadır. Skorlarınız ne kadar yüksekse sisteminizin performansı da o kadar yüksektir. Windows yine bu sayfadan, "bakın şu parçayı yükseltin", "bunun yenisi alın" tarzı şeyler söyleyebilir bize. Ama bizi ilgilendiren işletim sisteminin ne kadar akıllı bir bıdık olduğunu tartışmak değil şu anda.

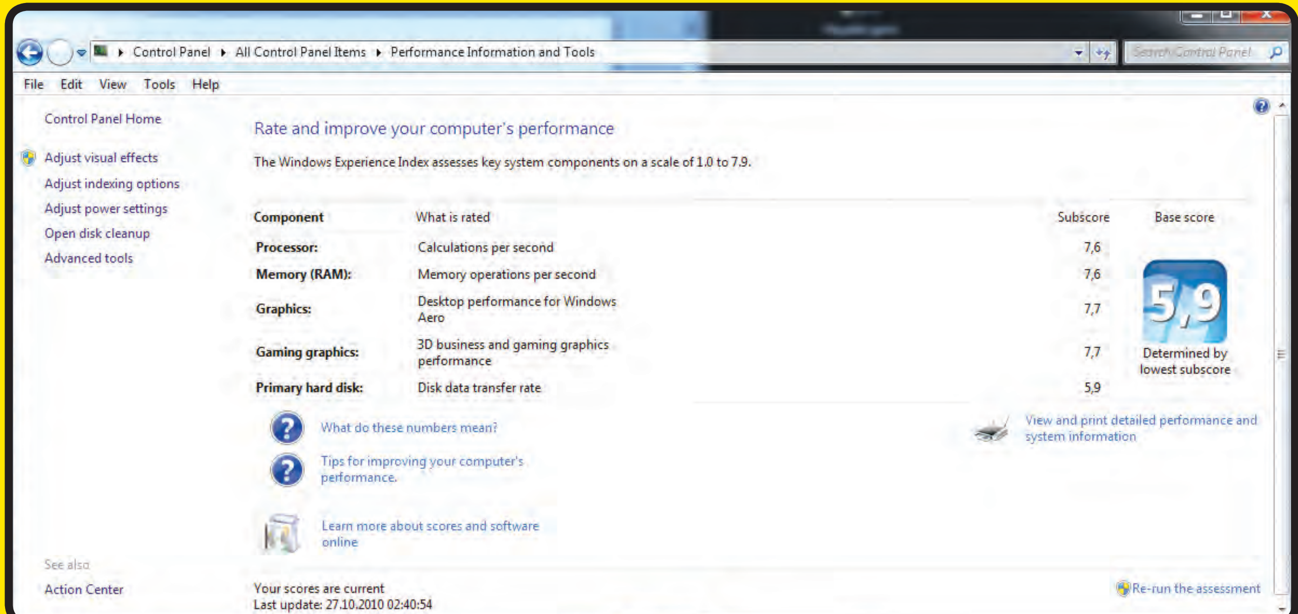
Amacımız test sistemleri, oyun gereksinimleri ve siz oyungezerlerin ortak kullanabileceği bir not skalası yaratmak. Yine de burada alacağınız notlara göre sisteminizin giriş seviyesi mi yoksa orta ya da iyi mi olduğuna çok genel bir anlamda karar verebilirsiniz. 2'ye kadar olan skorlar genel ihtiyaçlarınızı karşılayacak giriş seviyesi bilgisayarlara işaret eder. 4-6 arasına "orta halli" ve daha üzerine "yüksek" sistem teşhisi koyabilirsiniz. Ama unutmayın, Windows'un bu aracı hızlıca bir performans testi yapmamıza imkân tanısa da hata payı sentetik test yazılımlarından çok daha yüksektir.

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ

Bizim oyun künyelerimizdeki sistem gereksinimleri bölümünde yaptığımız değişiklik sorası kafaların karışmaması için şöyle bir bakalım piyasadaki donanımlara ve sistemlerimize. Windows Vista ve Windows 7 kullanılan sistemler için tavsiye edilen bellek miktarı 2GB'tır. 2GB'ın altındaki her sistem giriş seviyesi kabul edilebilir. 4GB ve üstünüyse güçlü bir sistem kabul edebiliriz.

Gelgelelim, ekran kartlarında durum bu kadar kolayca açıklanabilecek gibi değil. Piyasa bir hayli karışık. Orta sınıf ekran kartlarının fiyatları düşerken, performansları da üst sınıfa gittikçe yaklaşıyor. Orta çizgiyi kabaca belirlemeye çalışırsak; AMD 5700 serisi ve Nvidia GTX460 orta sınıfı belirleyen kartlarımız diyebiliriz. Bunlar, kendi sınıflarına göre performansı yüksek olan ama fiyatları mevsim normallerinde seyreden kartlar. Nvidia GTS ailesi, AMD 5500 serisi ve daha düşük ekran kartlarını da giriş seviyesi olarak kabul ediyoruz. Son nesil kartların tamamı oyunların teknoloji ihtiyaçlarını karşılayacak (DX11, Shader Model 4.0 vb) ancak performans olarak kimi oyunlarda güdük kalacaklardır. İşlemcilerin modelleri, çekirdek sayıları ve soket çeşitleri arttıkça ortalık karışacak gibi gelse de tam aksine, özetlemek çok daha kolaylaşıyor. Çift çekirdekli 2GHz hemen her işlemci işinizi görecektir. 100$ altındaki işlemcilerse ofis uygulamaları için daha uygun olacaktır. Hoş, evde P4 3.06 işlemcili bir sistemle yeni oyunları halen sorunsuz oynayabiliyorum. Ekran kartı ve bellekler işlemcinin yaşını saklıyorlar adeta. Burada belirlediğimiz genel hatlara bakarak sisteminizin bizim giriş seviyesi, orta ve iyi anlayışımıza göre yorumlayabilirsiniz. Daha kesin ve net sonuçlar almak daha güvenilir bilgi edinmek isterseniz de önceki ayların Ustanın Tavsiyesi sayfalarından testlerimizi nasıl gerçekleştirdiğimizi bulabilir, evde kendi sisteminizde uygulayabilirsiniz.

ÖNEMLİ NOT: Sistem gereksinimlerinde yapılan genellemeler sadece oyun incelemelerinde kullanılacak yeni sisteme bakarak kendi konfigürasyonunuzun hangi sınıfa denk geldiğini anlamanız amacıyla yapılmıştır. Bu şekilde bir genelleme mevcut donanımları gerçek anlamda yorumlamak için kullanılamaz.



PAZAR YERİ



ALIŞVERİŞ SEPETLERİNİ DOLDURMA VAKTİ

Önümüz yılbaşı. Alışveriş çılgınlığı başladı başlayacak. Oyungezer ve Organize Sanayi olarak yeni yaşımızı mı kutlayalım, yeni yılı mı kutlayalım, yeni ürünlere mi sevinelim, şaşırdık adeta. Kalbimiz kaldırabilecek mi bu kadar heyecanı bir anda, bilinmez. Yeni yaşımızı kutlarken Organize Sanayi'de de ufak tefek değişikliklere gidelim dedik. Uzun zamandır hem beni hem sizleri rahatısz eden Pazar Yeri tasarımını ufaktan değiştirdik. Revizyona devam edeceğiz önümüzdeki aylarda. Bir iki aya iyiden iyiye yerine oturacaktır yeni tasarım.

Sistemlerimizi de tasarımımız gibi yenilemeye gayret ettim. Ekonomik sistemin fiyatını bir hayli aşağıya çekmeye başarırken, ideal sistemin de bu fiyat düşüşünden nasibini alarak bizi biraz şaşırttı. Her iki sisteminde aslında işaret ettiği artık piyasaya fiyat performans oranı çok ama çok daha iyi ürünler düşmesi. Kasa seçimleri dışında pek zorlayan bir şey yoktu yeni listeyi oluştururken. Daha önce yapmadığımız bir seçim yaptık bu ay. Güç kaynağını kasayla beraber satın aldık. Kullanılan güç kaynaklarının kaliteleri bir hayli arttığından bir sorun teşkil etmedi bu bizler için. Hatta kalite ve performanstan ödün vermeden bir miktar tasarruf bile etmiş olduk.

Önümüzdeki ay incelemesine yer vereceğimiz AMD Radeon HD 6850 ve 6870 ekran kartlarının test skorlarını aldıktan sonra ekonomik ve ideal sistemlerde değişiklik bekleyebiliriz. AMD küçük bir isimlendirme taktiğiyle kafamızı ufaktan karıştırsa da hepimiz için hayırlı bir gelişme oldu. 6800'ler, 5800'lerin değil 5700'lerin devamı olarak karşımıza çıktı. Bu rakam atlatma muhabbeti bir sorun değilken, orta sınıf ekran kartlarının fiyat aralığını bozmadan, üst seviye ekran kartlarının performansına yaklaşması sevindirici. Nvidia'larla karşı karşıya koyunca bakalım neler olacak. 3üncü yaşınız tekrar kutlu olsun Oyungezerler, önümüzdeki ay görüşmek üzere.



OCZ PLATINUM 8GB DDR3 2000MHZ

OCZ oyuncular, overclock severler ve yüksek performans tutkunları için 4GBx2 2000MHz sahip bellek kitlerini üretti. 16GB ve 24GB bellek kapasiteleri yeni işlemci ve anakart teknolojileri sayesinde artık hayal değil. Hayalinizdeki sistem için ilk adımınızı yüksek performanslı OCZ Platinum bellek kitleriyle atabilirsiniz. Oyunlar, AutoCad, Adobe Premier, Adobe Photoshop vb üst düzey grafik tasarım ve video düzenlemelerinde üstün performans için yüksek bellek kapasitelerini 2000MHz saat hızında sunuyor. Ayrıntılı bilgi için www.teknobiyotik.com'u ziyaret edebilirsiniz.





SAMSUNG 46" C8000 LED TV

3B Çılgınlığı hızla devam ediyor. Evinizde 3B film keyfini, 200Hz Motion Plus, ultra ince Samsung C8000 LED TV ile sürebilirsiniz. 4 HDMI bağlantısı sayesinde ev sinema sisteminizi olduğu gibi, yeni nesil konsollarınızda C8000 LED TV ile kullanabilirsiniz. All Share, Internet@TV, Skype on Samsung TV gibi Samsung teknolojileri sayesinde televizyonunuzun başından kalkmadan hem multimedya ihtiyacınızı giderebilir hem de arkadaşlarınıza ulaşabilirsiniz.



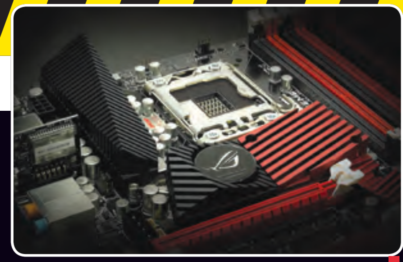
A4 Tech XL-760H

Fiyat performans deyince, mevzu farelerse aklınıza ilk gelmesi gereken marka A4 Tech. Her türlü bütçeye uygun fiyat etiketleriyle, ergonomi, kalite ve performansı bir arada ve uygun fiyatlara nasıl üretilier konusunda adeta ders veriyor.









	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Athlon II X3 450			Intel Core i5 650 LGA1156			Intel Core i7 Extreme 980X 3.60GHz (6 Çekirdek)		
	(m) 92$	(f) 99$	(i) 100$	(j) 188$	(m) 189$	(k) 192$	(m) 1055$	(l) 1064$	(a) 1164$
Anakart	Biostar TA790GX A3+			Asus P7H55-M LX			Asus Rampage III Extreme		
	(i) 104$	(p) 110$	(b) 125$	(j) 86$	(i) 96$	(o) 95$	(f) 455$	(m) 475$	(i) 480$
Bellek	TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage (2x2GB)			TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage (2x2GB)			OCZ Gold Edition 3x2GB DDR3 2000MHz		
	(i) 79$	(h) 95$	(o) 110$	(i) 79$	(h) 95$	(o) 110$	(i) 209$	(o) 250$	(a) 259$
Ekran Kartı	PowerColor Radeon HD 5750			Leadtek GTX460 768MB GDDR5			Sapphire HD5970 2048MB GDDR5 512bit		
	(j) 136$	(m) 139$	(k) 144$	(h) 215$	(k) 217$	(o) 218$	(m) 639$	(k) 648$	(l) 657$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM			Samsung 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM			Mach Xtreme MX Jet Pro Series 256GB SSD x2		
	(j) 40$	(f) 41$	(p) 42$	(j) 40$	(f) 41$	(p) 42$	(h) 1280$	-	(o) 1428$
Optik Sürücü	Samsung SH-S223C 22x DVD-RW			Samsung SH-S223C 22x DVD-RW			Asus BC-08B1ST Blu-Ray BD-R		
	(g) 16$	(p) 17$	(h) 18$	(g) 16$	(p) 17$	(h) 18$	-	(g) 172$	-
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Onboard		
	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	High Power HPC-500-H12S Element Power Supply								
	(h) 56$	(k) 57$	(i) 59$	-	-	-	-	-	-
Kasa	Dark Racer Çift Fanlı ATX Performans Kasası			Dark Racer Acrylic 600W Şeffaf Panelli Oyuncu Kasası			CM Storm CM-SGC-6000-KXN1-GP1000H Sniper High Power 1000W		
	(i) 57$	(p) 60	(o) 63$	(i) 139$	(l) 140$	(o) 147$	(l) 365$	-	(m) 399$
Fiyat	580$			763$			4175$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Gigatek **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

ASUS ENGTS450 TOP

KALİTE yüzlerce dolar döktüğümüz her üründe ilk aradığımız şey. Fiyat performans oranı ve yüksek üretim kalitesiyle Asus GeForce ENGTS450 TOP göz dolduruyor. Overclock'lu olarak piyasaya sunulan ekran kartı, kendi sınıfında yarışa bir adım önde başlıyor. Referans tasarıma göre %20 daha iyi soğutma, %35 daha az gürültü sunan ENGTS450 Top 150-200$ arası ekran kartları arasında iyi bir tercih olarak öne çıkıyor. Kendi sınıfında mümkün olan en yüksek performansı sunan Asus ENGTS450 TOP, güçlü soğutucusuyla overclock severlerinde beğenisini topluyor. Yüksek SLI performansıyla düşük bütçeyle yüksek performans vaat ediyor.





SAMSUNG SyncMaster P2270HD

MONİTÖR arayışınıza son vermeden önce Samsung SyncMaster P2270HD'ye göz atmayı unutmayın. 21,5", 1920x1080, Full HD, 5ms tepkime süresi, DVI ve HDMI bağlantı noktalarıyla her türlü ihtiyacınıza cevap verebilen SyncMaster P2270HD, aradığınız Monitör TV olabilir. bilgisayarınızı ve konsollarınızı aynı anda bağlayıp kullanabileceğiniz ürünün fiyat performans oranı da oldukça iyi. Şık ve sade tasarımıyla da göz dolduran SyncMaster P2270HD, Samsung kalitesini ve performansını son kullanıcıyla uygun fiyatlarla sunuyor.



Sapphire RADEON HD 6870

RADEON HD 6000 serisi AMD ekran kartları nihayet raflardaki yerini almaya başladı. AMD 3B konusunda gerisinde kaldığı Nvidia'ya cevap niteliğinde olan yüksek performanslı ve uygun fiyatlı yeni Radeon'lar orta sınıf ekran kartlarının performansını üst sınıfa biraz daha yakınlaştırıyor. Bir numaralı AMD ekran kartı üreticisi Sapphire'in Radeon HD 6870 ve 6850 ekran kartları piyasaya sunuldu. 3B teknolojilerini açık kaynak olarak kullanmayı tercih eden AMD kısa zamanda 3B konusunda Nvidia'nın tahtını sarsacak gibi görünüyor. Her iki durumda da, iyi oyunlar.



TAMİR ATÖLYESİ



Ne aymış arkadaş, bitmek bilmedi. Yoğruldum, yoruldum, hasta oldum iyileştim, tekrar hasta oldum. Ama iyiyim. Ofisteyim, atölyedeyim, çalış çalış bitmiyor, hava bir öyle bir böyle, İstanbul her zamankinden daha çekilmez; ama her şeye rağmen ben iyiyim. Tek dileğim, devirelim bu ayı da ve bir tam gün yatağımdan çıkmayayım. Üstüpü koklamayayım. Sonra kürkçü dükkânına zevkle döneyim.

TEAMVIEWER

S Selamlar Kaan Abi
Az önce Windows 7 optimizasyon rehberindeki servisleri bir bir kapatıyordum ama sonrada şöyle bir şey dank etti kafama. Uzaktan kontrol/yardım servislerini kullanmıyorsanız kapatabilirsiniz demişsin. Ben direkt Window'un Remote Control'ünü kullanmıyorum. Fakat Teamviewer kullanıyorum. Acaba Teamviewer'ın kendi servisi programın çalışması için yeterli midir? Windows servislerini de kullanıyor mudur? Eğer kullanmıyorsa acımadan kapatacağım:)Teşekkürler -Burak Pamukatan

C Selamlar Burak
Dosyadan yararlanmana sevindim. Sen sorunca girdim karıştırdım Teamviewer'ı. Program kendi servislerini kullanıyor, Windows'un uzaktan erişim hizmetlerine ihtiyacın yok. Ancak Teamviewer'ın video görüşme özelliğinden faydalanmak istiyorsan bazı Windows hizmetlerine ihtiyaç duyabilirsin. Biz onlara dokunmamıştık zaten yanılmıyorsam. Kapatıp dene bakalım ne olacak.

GURBETE GİDİYORUM

S Merhabalar Kaan ve Mert Abi.
Açıkçası iki konuda çok zayıfım; bir noktalama işaretleri, iki donanım. Bu yüzden yardımınıza ihtiyacım var. Zahmet olmazsa sizden tek istediğim, 2000-2500TL (bu 500TL'lik ek gerçekten çok büyük fark yaratır diyorsanız) arası bir dizüstü bilgisayara ihtiyacım var. Okumak için şehir dışına gideceğim için alacağım ve benim için en önemli kısmı oyun performansı. Yani bu fiyata alabileceğim en iyi makineyi ya da seçeneklerimi ve nereden alabileceğimi söylerseniz. Kusura bakmayın, biraz tembel işi oldu ama gerçekten çok az bilgim var donanım hakkında. Bu yüzden elinize düştüm üstatlarım. Şimdiden çok teşekkürler. Bu arada 3'üncü yılınızı kutlarım, hep yanımızda olmanız dileğiyle. Daha uzun bir yayın hayatı dileyerek bitiriyorum. Kalın sağlıcakla (Bütün noktalama işaretlerini koyan ve cümlelerimi toparlayan kız arkadaşıma da teşekkürler :D) *(Valla ben bir toparladım önce, ardımdan Damla, sonra Serpil. Kız arkadaşın da bu ekibe bir teşekkür eder herhalde sonrasında :)-KA)* -Emirhan Saydam

C Selamlar Emirhan,
İyi dileklerin için teşekkür ederim öncelikle. Hemen sorunun cevabına geçiyorum. Hem senin acelen var hem ben cevaplamakta geç kaldım mektubunu. Samsung'un RF510'u geliyor, işini görecektir. Ayrıca Asus'un G72'leri yakında piyasada olacak. Bu iki ürün de senin belirttiğin rakamlar arasında kalacaktır. Yani sorunun cevabı için çok acele etme. Git önce derslere gömül bir süre. Bir ay sonra yok yılbaşı indirimi, yok kampanya derken çok makul fiyatlara bu sistemleri edinebilirsin. Biliyorum tembel işi gibi geliyor cevap da sana ama şu anda elimden bundan iyisi gelmiyor. Çünkü derdin doğru dürüst oyun oynamak. Piyasada gözün kapalı al diyebileceğim (en azından stoklarda, evet mağaza mağaza baktım internetten-KA) bir ürün yok şu anda. Asus G60JX'lere bak derdim ama onlar dahi kalmamış piyasada. Bir ay daha sık dişini derim. Sen de kal sağlıcakla.

KOTOR VE OPENGL

S Selamlar
Geçen ay attığım mektubu aynen yolluyorum. Elinize geçmedi herhalde, o yüzden tekrar gönderme ihtiyacı hissettim. Bir şekilde cevaplarsanız çok memnun olurum. Şimdiden teşekkürler.

Merhaba sevgili Oyungezer ailesi
Bu mektubu size işyerimden attığımdan dolayı vaktim kısıtlı. O yüzden direkt olarak konuya gireceğim, kusura bakmazsınız umarım. Geçtiğimiz ay emektar ekran kartım (Asus GeForce 7600GS) yanarak elektronik aletler cennetini/cehennemini boyladı maalesef. Ben de yeni bir ekran kartı almak zorunda kaldım. Nvidia'dan yana bir sorun yaşamadığım için tercihimi yine GeForce serisinden seçim yaptım ve Leadtek'in 1GB'lık Winfast 9500GT ekran kartlarından satın aldım. İlk başta her şey güzeldi.

Sanayi Devrimi



Robotic Curtain: Camınızın önünden geçenleri takip ederek, içeri bakmak isteyenleri kendince engelleyen Robotic Curtain'e merhaba deyin. Tam bir perdeden çok daha küçük olduğu için üretiminde kullanılan bezden de tasarruf sağlanıyor hem. Camınızın önüne 5 kişi birden dikilse kimin önünü nasıl kapatır, onu yazmamışlar yalnız.

Touchpad Nugget: Dokunmatik ekranlı telefonlarımız mikrop saçıyor(muş)! Sonra biz ona dokununca mikrop bize geçiyormuş, sonra bizden başkasına, başkasından diğerine... Çaresiyse Touchpad Nugget'mış.



Popcorn Basketball: Patlamış mısır yapmak bünyenizde tek başına yeterince heyecan yaratmıyorsa, bir de sonrasında mısırı Popcorn Basketball kâsesinde yemeyi deneyin. Patlamış mısırlara basketbol topu muamelesi yapın(?).



Jackpot Pen: Evde, ofiste, derste canınız mı sıkıldı? Cebinizde Jackpot Pen yok muydu? Alın onu, çekin kolu. Sıkıntınız geçmedi değil mi? Tahmin etmiştim.



Remote Controlled Skunk: Üstünde 3 düğmeli uzaktan kumanda olan bir kokarca bu. Psikopat bir çocuğunuz varsa (ya da bizzat psikopatsanız) kumandanın son düğmesini kullanıp kokarcanın en büyük silahını kullanabilirsiniz.



Tüm yeni oyunları oynayabiliyordum. Ta ki canım eski klasiklere bir göz atmak isteyinceye kadar.
İlk sorunu KOTOR ile yaşadım. KOTOR bana sürekli olarak OpenGL versiyonumun Microsoft 1.0 olduğu uyarısını veriyor ve bir türlü açılmıyor. En az OpenGL 1.4 sürümüne ihtiyaç duyuyormuş. Ekran kartımın özelliklerini kontrol ettiğimde OpenGL 2.1 destekli olduğunu görüyorum. Daha sonra aynı sorunu Jade Empire ve Chroncles of Riddick'te yaşadım. İki oyun da OpenGL kaynaklı sorunlardan dolayı çalışmayı reddettiler.
Önce tüm sürücüleri kaldırıp en güncel ekran kartı sürücülerini yükledim fakat sonuç değişmedi.
Ben de Riva Tuner yükledim ve OpenGL ayarları ile oynadım. 1.4, 1.5 ve 2.0 sürümlerinin hepsini denememe rağmen sonuç sıfır. Nvidia kontrol paneline girip bazı ayarlamalar yaptım, yine olmadı. Oyunlar üzerinde Nvidia Kontrol Paneli vasıtasıyla özel ayarlar yaptım, yine yemedi. Nvidia Kontrol Paneli'den Extension limit ayarlarını sıfırladım ama sonuç hep aynı. Kocaman bir sıfır. Nvidia, Bioware ve çeşitli forumları taramama rağmen bir sonuç elde edemedim.
İşin ilginç tarafı, eski ekran kartımda bu sorunla hiç karşılaşmamıştım. Yeni çıkanlar hariç tüm oyunlar sorunsuz çalışıyordu. Şimdiyse tam tersi bir durum var. Sadece yeni oyunları oynayabiliyorum. GTA IV, Resident Evil, Batman Arkham Asylum vb sorunsuz çalışıyor. Büyük ihtimalle OpenGL ile yapılan hiçbir oyun, sistemimde çalışmıyor. Hangisinin OpenGL, hangisinin DirectX ile yapıldığını bilmediğim için kontrol etme şansım olmadı.
Ne yapmam gerekiyor? Format atsam sorunum çözülür mü? Yoksa sorun ekran kartında mı? Daha iyisini alayım derken hata edip başıma bela mı aldım? Bu sorun her genç kızın başına gelir mi? Bu sorun yüzünden halihazırda yarısı dökülmüş saçlarımın geri kalan yarısını da dökeceğim bu gidişle.
Yardımlarınızı rica ediyor ve iyi çalışmalar diliyorum.
Kucak dolusu sevgiler. -M.İhsan Tatari

C İhsan Selamlar
Öncelikle kusura bakma. İşin doğrusu mektubun ulaşmamış değil; hem işlerin kalabalığından gözden kaçmış, hem de posta kutusundaki spam ve Grupanya postaları arasında kaynamış. Yeni mektubunu aldıktan sonra tekrar kurcaladım ve o zaman bulabildim ancak. Gelelim mektubuna.

Ekran kartına üzüldüm. Ama emin ol cennete gitmiştir. Sadece mecburiyetten sahip olduğumuz ve bir gün bile yüzümüzü güldürmeden nalları diken donanımlar cehenneme gidiyor. Benden söylemesi. Yeni ekran kartını seçerken keşke daha güncel bir seriden gitseydin. Ama sağlık olsun. OpenGL sorununla ilgilenmeye başladığımda fazlaca umutluydum. Ama senden önce kendi saçlarımın yarısını yoldum diyebilirim. Ofiste ve evde kullandığım sistemlerde KOTOR ve KOTOR 2 sorunsuzca çalışınca iyiden iyiye sinirim bozuldu. Aynı sorunu yaşasam daha rahat gidebilirdim çözüme. Sistem bilgilerini tam olarak belirtmediğin için işler biraz daha zorlaştı benim için. Eldeki bilgiden yola çıkarak, öncelikle Windows'unla birlikte gelen OpenGL sürücülerini kullanıyor sistemin. Microsoft 1.0 hatasından çıkarttığım bu en azından. Senden ilk yapmanı istediğim, sistemin kullandığı OpenGL versiyonundan emin olman. http://tinyurl.com/OpenGLKontrol adresine gidip "OpenGL Extensions Viewer" programını indirmen. Mevcut ekran kartın ve sürücülerinin hangi OpenGL sürümüne ne kadar destek verdiğini görebilirsin. Bunu yaptıktan sonra ekran kartının eski sürücülerini denemeye başla. 2 yıl kadar geriye gitmen gerekecek maalesef. İşletim sisteminin Windows 7 ya da Vista olduğunu varsayıyorum.
KOTOR'la ilgili olarak yapabileceğinse, oyunun yamasını kur önce. Ardından "kotor Vista fix" diye arat Google'da. Bazı dll dosyalarını yenileyecek küçük bir program bulacaksın. Bunu da tamamladıktan sonra sürücüleri tek tek denemeye başlayabilirsin. OpenGL, elli tane sürücü kurdum diyorsan önce onları bir temizle. Ücretsiz Driver Sweeper yazılımı sana bu konuda yardımcı olacaktır. Önce tüm sürücüleri normal yollardan kaldır. Ardından Driver Sweeper'ı kullanarak geride kalan artık dosyaları da temizle. Daha sonra, deneyeceğin sürücünün kurulumunu gerçekleştir. KOTOR'u da Windows XP SP2 ya da SP3 uyumluluk modunda yönetici olarak çalıştır.
Tüm bunları deneyip işin içinden halen çıkamadıysan sıfır Windows kurulumuyla dene bakalım ne olacak durum. Tarayarak ve senin zaten denediğini söylediğin çözümleri eleyerek ulaşabildiğim çözümler bunlar şimdilik. Bu sorun her genç kızın başına gelmez. Her genç kız KOTOR oynasaydı daha güzel bir dünyada yaşıyor olurduk. Saçların geri kalanını dökme zaten. Bırak doğal yollardan dökülür onlar yavaş yavaş. Bak ben açtım bile tepemi.
Eğer sorunu yaşamış ve çözmeyi başarmış arkadaşlar varsa, Oyungezer forumlarından bana özel mesaj atarsanız çözümü İhsan'a ulaştırırız. Haydi iş başına Oyungezerler.
Görüşmek üzere İhsan, sen de kal sağlıcakla.

Bu ay da bitti. En azından bu satırlar için bitti. Ama bakalım bütün işler bitti mi? Kışa hazırlık yapıldı mı? Bitmedi elbette. Hatta hiç bitmesin de zaten. Çalışıyoruz işte ne güzel. Çalışmayıp ne yapacağız. Oyungezersiz bir hayat düşünülebilir mi? Madem düşünülemiyor, o zaman siz derdinizi tasanızı çekinmeden donanim@oyungezer.com.tr adresine gönderin. Elden geldiğince derdinize deva olmaya çalışalım. Sevgiler, saygılar, hürmetler. Sağlıcakla kalın. Üçüncü yaş günümüz kutlu olsun hepimizin.



Beer Hat: Maçlarda elinizde birayla dolaşmak ve arada bir o birayı ağzınıza götürmek sizi sıkıyorsa bu şapka emrinize amade. Kafanızın etrafına stokladığınız biralardan direkt ağzınıza servis yapıyor, ayrıca bir Super Bowl klasiği, daha ne olsun?

Emergency Toilet Roll: Tuvalet kâğıdı mı bitmiş? Eyvah! Çekiç nerede çekiç? Hah burada. Neyse ki zamanında klozetimin yanına Emergency Toilet Roll taktırıp akıllılık etmişim. Ama şimdi aklımın yerinde yeller esiyor herhalde ki iki adım yürüyüp marketten tuvalet kâğıdı almak gelmiyor aklıma.



Banana Opener: Bu devirde şişe açacağını herkes kullanıyor. Artık farklı bir şeyler kullanmak lâzım. Şişe yerine ne açsak… Hah, muz olabilir mesela. Onun sapı hep sinir eder beni, beceremem bir türlü açmasını. Adına da muzaçar deriz. İyi fikir, yaz kızım.



Old Fart: Bu terlik de yolda yürürken -afedersiniz- yellenme sesi çıkarıyor. Küçük çocukları eğlendirmek amaçlı üretildiği iddia ediliyor. Küçük yaşta bununla eğlenen çocuktan ne hayır gelir onu yazmamışlar ama.



Coffee Cuff: Kadınlar için tasarlanan ve hem bir bileklik hem de kahve tutacağı olarak kullanılabilinen bir ürün Coffee Cuff. Daha yaratıcı bir isim daha bulunamazdı herhalde. Bir de kimin aklına geliyor böyle ürünler, düşünmeden edemiyor insan.



Samsung RF510

Samsung'un ödüllü RF serisi üstün multimedya özellikleri ve oyun performansıyla tekrar karşımızda

Intel i3, i5 ve i7 işlemcilerine sahip RF serisi, yüksek performansıyla oyuncuları bir kez daha büyüleyecek. 15.6" HD ekranı, nVidia GT 420M harici ekran kartıyla masaüstü bilgisayarınızda yakalayamadığınız performansa dizüstü bilgisayarınızda sahip olmanıza imkan tanıyor. Yüksek performans arayan kullanıcıları ve oyuncuları düşünerek tasarlanan RF510 her türlü ortamda beklentilerinizi en iyi şekilde karşılıyor. Sadece oyunlarda değil yüksek performans gerektiren video işleme, grafik tasarım, multimedya uygulamalarında da kullanıcılarını yarı yolda bırakmayan ödüllü RF serisinin yeni üyeleriyle tanışmakta gecikmeyin. Gittiğiniz her yere oyunlarınızı da taşıyın.



Samsung SF Serisi dizüstü bilgisayarları ile taşınabilir bilgisayar tasarımı standartlarını yeniden belirliyor.



Samsung SF510

Kendine özgü tasarımı ve güçlü özellikleriyle SF510, tarzını önemseyen kullanıcıları hedefliyor. Özgün ve aerodinamik tasarımı, hareket rahatlığı sağlayan boyutları ve hafifliğiyle kullanıcıların dinamik yaşam tarzına uyum sağlayan SF510, şıklık ve performansı SF510 ile bir araya getiriyor. Intel i3 ve i5 işlemcilerle hayat bulan SF ailesi 7,5 saatlik pil ömrüyle uzun yolculuklarda en iyi dostunuz olacak.



Samsung Q330

Netbook'ların pabucunu dama atacak Samsung Q330 yüksek performans, şıklık ve taşınabilirlik konularında ön plana çıkıyor. 13.3" HD LED ekranı günlük işlerinizi halletmek ve multimedya ihtiyaçlarınıza cevap vermek için ideal. Akıllı güç yönetimi sayesinde 7 saate kadar pil ömrü sunarken Intel Core i5 işlemcisi, nVidia GeForce 310M harici grafik kartıyla küçük bir canavara dönüşen Q330, kendi boyutlarında en hızlı çözümlerden biri haline geliyor. Beklemeye geç ve şarj et özellikli USB bağlantı noktası, cep telefonunuzu ya da MP3 çalarınızı şarj edebiliyor. Samsung Q330, her türlü zor anınızda işinizi kolaylaştırmak için yanınızda.

SAMSUNG

BURAK AKMENEK
akmenek@oyungezer.com.tr

BENİM GÜZEL PIPBOY'UM



World of **Warcraft** Cataclysm geliyor! 2 aydır kapalı olan hesabımı artık açtım. **Uykusuz** geceler beni bekleyin...



Taşınabilir hoparlör

12 EKİM

Küçük, pratik falan ama...

Hiçbir markanın tutkunu değilimdir ama açık söylemek gerekirse Logitech'e zaafım var. Evet, fiyatı benzer ürünlere göre çok yüksektir ama tasarım ve kullanılabilirlik açısından gerçekten iyi ürünlere sahip bir markadır. Bu ay elime Logitech'in 21,4 (g) x 13,1 (y) x 4,7 (k) ebatlarında bir taşınabilir müzikçaları geçti. İlk bakışta ürün çok cekici görünüyor. İsterek açtığınız destek ayağı aynı zamanda iPod yuvasını da ortaya çıkartıyor ve MP3 çalarınızı (ya da iPhone'unuzu) buraya takarak ürünü kullanmaya başlayabiliyorsunuz. Ses tuşları ürünün hemen sağ arkasında. Eğer dilerseniz 3,5" girişinden bu mini hoparlöre başka bir ses kaynağı da bağlayabiliyorsunuz. S315i kodlu bu tatlı hoparlörün özelliği minik ev partileri, piknik, park gezileri vb yerlerde kolayca kullanılması. Ürün şarj edilebiliyor ve bu şarj sizi 20 saat kadar götürüyor. Tabii bu sırada iPod'unuz da şarj oluyor. Her şey buraya kadar tamam ama ne yalan söyleyeyim bu üründe insan bir uzaktan kumanda arıyor. Ayrıca şarj ede ede bir süre sonra ürünün şarj yeteneğini yitireceği ve sabit bir hoparlör sistemi olarak kullanılmak zorunda kalacağı da bir başka gerçek. Tabii ki bu süreç en az birkaç yıl alacaktır ve aynı zamanda ürünü ne sıklıkta şarj ettiğinizle de alakalıdır. O kadar sürede kim öle kim kala. Son olarak ses seviyesini yükselttiğinizde bass'ların biraz patladığını da ekleyeyim. Bu özellikle eğitimli kulaklara sahip kullanıcıları rahatsız edebilir. Eğer odanız küçükse veya müziğinizi her zaman yanınızda taşımak ve başkalarıyla paylaşmak istiyorsanız Logitech S315i çok iyi bir ürün. Fiyatı 159$ + KDV. Ama yukarıda saydıklarım da kulağınıza küpe olsun.

Taşınabilir # şarj edilebilir # küçük

POSTED @ 13:00 / 15 yorum



Fotoğraf makinesi

17 EKİM

Kendini fotoğraflarken görebilme lüksü

Samsun PL150'yi elime aldığımda hiç bu kadar eğleneceğimi düşünmemiştim. Bir fotoğraf makinesine eklenen bu kadar basit bir fikir herhalde bir ürünün değerini ancak bu kadar yükseltebilir. Aslında Samsung PL150 birçok kompakt fotoğraf makinesinde bulunan teknik ayrıntılara sahip. Kolay taşınabiliyor, pil ömrü uzun, kolay kullanılabiliyor, HD video çekebiliyor vs vs. Ama bu ürünü asıl keyifli kılan yanı ön yüzünde bulunan LCD ekranı! Bu ekran sayesinde kendi fotoğraflarınızı çekerken kendiniz görebiliyorsunuz. Zaman ayarlı fotoğraf çekerken, kamerayı kolayca yerleştirebiliyorsunuz. Üstelik benim gibi siz de küçük çocuğunuzun fotoğrafını çekerken dikkatini çekmekte zorlanıyorsanız bu ekranda bulunan bir sesli animasyon sayesinde onun makineye bakmasını kolayca sağlıyorsunuz. Bu harika fikrin dışında ürünün dahili belleğinin yanı sıra depolama alanı olarak microSD kart yuvası konulmuş. Bu, elinizdeki SD kartları kullanamayacağınız anlamına gelse de bir yandan da çektiklerinizi cep telefonunuza kolayca aktarıp pratik yoldan sosyal ağlarda paylaşabilme imkanı veriyor. Ürün 15 ya da 30fps'lik HD videolar çekiyor. Bu kalite videoyu YouTube vb yerlerde yayınlamak için ideal ama büyük ekranlarda kalite fark edilir derecede düşüyor. Samsung PL150'nin fiyatı KDV dahil 379 TL. Bence bu özellikleriyle kesinlikle aklınızı çelebilir.

Samsung # kompakt

POSTED @ 21:24 / 8 yorum



18 EKİM

Bluetooth kulaklık

Öğrenci olsam kesin alırdım

Üniversitede okurken günde en az 2-3 saatini otobüste müzik dinleyip bir yandan da kitap okuyarak geçiren biri olarak şu anda elimde bulunan ürün ortalıkta olsa hayatta kaçırmazdım. Çünkü o yolculuklar boyunca MP3 çalarımın kendisiyle, cep telefonum ve kulaklık kablolarıyla o kadar çok uğraştım ki anlatamam. O kabloyu her seferinde giysilerimin içerisinden geçirip elimin altında olması için belime taktığım MP3 çalarıma ulaştırırdım. Tabii müzik dinlerken cep telefonum çalarsa onu duyuncaya kadar geçen zamanda otobüste dünyanın lafını yer, teyzelerin ters bakışlarına maruz kalırdım. Hele bir de ayakta kalmışsam, otobüs tıkış tıkışsa ve ellerim de doluysa vay halime!

Jabra'nın clipper'ı aslında bir bluetooth alıcı ama bir klips şeklinde ve elbisenize kolayca tutturabiliyorsunuz. Yalnız klipsin girişi en fazla 4mm genişleyebildiğinden çok zorlamamanız gerekli. 3,5"lik bir kulaklık girişi olduğundan beraberinde gelenlerin dışında her türlü kulaklığı da bu alete bağlayabilirsiniz. Üzerindeki tek tuş sayesinde cep telefonunuzdan müzik dinlerken gelen çağrıları alabilirsiniz. Bir sonraki ya da önceki parçaya geçebilir, ses ayarı yapabilir ve en son kimi aramışsanız o numarayı tekrar arayabilirsiniz. Ürünün kutusundan bu aleti araba kullanırken sağlıklı bir şekilde kullanabilmeniz için bir tek kulaklık da çıkıyor. Ürün dış etkenlere karşı bir kaplamayla korunmuş. Fiyatı KDV dahil 89 TL ve bence çok uygun. Gelelim tam şarjla 6 saat kullanım sunan bu üründeki Aşil topuğuna: Aletin üzerindeki mikrofonu mümkünse yakanıza veya gömleğinizin ilk düğmesine yakın bir yere yerleştirmediğiniz takdirde sesi çok iyi almıyor ve özellikle açık alanda performansı çok düşüyor. Ayrıca bir sonraki veya önceki parçaya geçme özelliği iPhone'da çalışmıyor.

Jabra # çok işlevli # pratik

POSTED @ 15:17 / 7 yorum

İnternette **CD key**, **MMO** karakteri, oyun içi **para** satanlarla pazarlığa oturmadan önce bir defa daha düşünün. Hem **paranızı** riske atmaya hem de **yasadışı** iş yapmaya değer mi?

Siz yoksa hala PlayStation Move almadınız mı? Bence bu keyfi kaçırmayın. PS3'ün olmazsa olmazı.



Mini klavye

24 EKİM

Multimedya PC kumandası gibi

Bluetooth mini klavyeleri incelemekten her zaman çok keyif almışımdır. Bu küçük aletler bana hep Görevimiz Tehlike dizisindeki ileri teknoloji aletlerini hatırlatır, bir anda kendilerini yok etmelerinden korkarım. Elimde tuttuğum Rii Mini isimli klavye de onlardan. Özellikle geniş alanda sunum yapmayı sevenler ve evinde multimedya PC'si olanlar için çok kullanışlı bir seçenek bu. Bluetooth alıcısını üstündeki yuvasından çıkartıp PC'nizin USB yuvasına taktıktan birkaç saniye sonra kullanmaya başlayabileceğiniz bu ürünün üzerinde minik bir touchpad de bulunuyor. Touchpad'in altında ise fare tuşları ve Page Up, Page Down ile yön tuşları var. Ayrıca yan tarafından bir düğmeyle kontrol edebileceğiniz bir lazer işaretleyicisi de var. Ürün arkadan aydınlatmalı olduğundan karanlık ortamlarda bile kolayca kullanılabiliyor. Dilerseniz bu aydınlatmayı kapatabilirsiniz de. Kullanması son derece kolay olsa da tek ve en büyük sorun klavyenin Türkçe desteğinin bulunmaması. Yoksa size bu yazıyı Rii Mini ile yazıyorum bile diyebilirdim. Ama ithalatçısından aldığım bilgiye göre ürün piyasaya Türkçe klavyeyle sunulacakmış. Son olarak, pille uğraştırmak yerine aletin şarjlı olması hoşuma gitti. Eğer evinizde bir multimedya PC varsa, Digiturk kumandasından bile daha küçük olan bu alet sayesinde onu kolayca kontrol edebilirsiniz. Fiyatı KDV dahil 85$.

Küçük # ergonomik

POSTED @ 18:54 / 5 yorum

25 TEMMUZ

Nasıl anlatsam, nereden başlasam?

Fotoğraf makinesi



Aslında aynı ay içinde, her ürün çeşidinden yalnızca bir tanesini yazmaya dikkat ediyorum fakat bu ay prensiplerimi çiğnetecek bir şey oldu: Panasonic FZ 45. Bu fotoğraf makinesi son derece ayrıntılı bir profesyonel incelemeyi sonuna kadar hak ediyor ama bunun için sayfanın tamamını FZ 45'e ayırmam gerekirdi. Bu yüzden size sadece elekten geçirilmiş bilgiler vereceğim. Eğer hızlı fotoğraf çeken bir makine arıyorsanız Panasonic'in şu anda piyasada bulunan en hızlı ürünlerden birisi olduğunu söyleyeliyim. Yüksek çözünürlükte ve net ürünler arıyorsanız ve aynı zamanda iyi bir video kalitesinin peşindeyseniz gene FZ 45 sizin için uygun bir seçenek olacaktır. Ürünün özellik listesine hiç girmeyeyim; yandaki kısa haberler kadar yer tutuyor. Geniş açı çekim yapabilmesi, yüksek zum yeteneği ve kullanışlılığıyla bu makine her işinizi görebilecek yetenekte. Kendi klasmanında en üst seviyelere kolaylıkla oturabilecek olan bu ürün her türlü ihtiyacınızı kolaylıkla karşılayabilecektir. Fiyatı KDV dahil 1099 TL.

Yarı profesyonel # Panasonic # FZ45

POSTED @ 08:35 / 24 yorum

Toshiba ilk Android tabanlı tablet bilgisayarı Folio 100'ü Türkiye'de satışa sundu. Fiyatı 599$. Bu pazar iyice kızışacak gibi görünüyor.



BenQ dünyanın ilk dikey hizalamalı **(VA) LED** monitörlerini Türkiye'ye getiriyor.



Genius, SW-5.1 3005 kodlu bir ses sistemini **piyasaya** sürdü. Bir ara teste alsak mı ne dersin **Kaan?**



Jabra'nın araştırması: Sürücüler direksiyon başında kıyafet bile değiştiriyormuş!

Güvenlik yazılımları üreticisi Norton'un geçtiğimiz günlerde duyurduğu araştırma sonuçlarına göre dünyadaki kullanıcıların %65'i ve A.B.D'li web gezginlerinin %73'ü siber suç aktivitelerinin tuzağına düşüyor. Buna bilgisayar virüsleri, online kredi kartı sahteciliği ve kimlik hırsızlığı vakaları da dahil. Siber suç tuzaklarına en çok yakalanan ülkeler sıralamasında %83'lük bir oranla Çin ilk sırada yer alırken, ikinci sırada bulunan Brezilya'nın hemen ardından Amerika Birleşik Devletleri geliyor, Hindistan ise %76 ile 4. sırada.



Motorola, **Android** 2.1 tabanlı Milestone cep telefonunu **Türkiye'ye** getirmiş. Önümüzdeki ay bunu bir incelemeye almak gerek.

MUSCLE&FITNESS DERGİSİ BU AY YİNE DOPDOLU
ANTRENMAN VE BESLENME İÇİN TEMEL KAYNAK

WWE SÜPERSTARI JOHN MORRISON'UN ANTRENMAN PROGRAMINI UYGULAYARAK, SİZ DE MUHTEŞEM KARIN KASLARINA SAHİP OLABİLİRSİNİZ



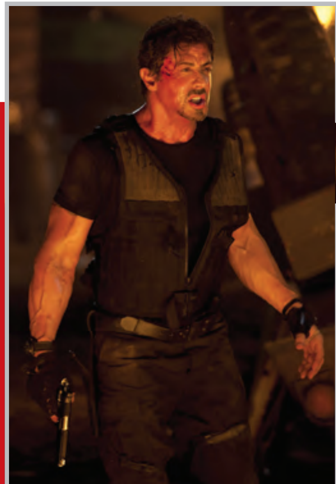


KASLAR HAKKINDAKİ EFSANELER! BESLENME VE ANTRENMAN HAKKINDA EN YAYGIN 10 SÖYLENTİYİ TEST ETTİK



ÜNİVERSİTELİLERİ FORMA SOKUYORUZ! NE YİYECEKSİNİZ, NASIL ÇALIŞACAKSINIZ? ÖĞRENCİLERE ÖZEL ANTRENMAN VE BESLENME PROGRAMI





Sylvester Stallone ve arkadaşları Cehennem Melekleri filmine nasıl hazırlandı? 63 yaşındaki Stallone'den samimi itiraflar ve antrenman programı.

Protein tozu kullananların dikkatine! Hangi proteini ne zaman ve nasıl kullanıyorsunuz, kullandığınız proteini tanıyor musunuz?

Bench Press: Herkesin favori egzersizi.
Bench Press'te gücünüzü nasıl arttırabilirsiniz?

Çay içerek yağ yakın!

... VE DAHA BİR ÇOK BİLGİ BU AY MUSCLE& FITNESS'TA

EKRAN DIŞI



HERKES ÖLDÜRÜR SEVDİĞİNİ

Ne zaman Oscar Wilde'ı düşünsem şirazem kayıyor. Yaşadığı fırtınalı hayat, ilişkileri, Paris'te bir otel odasında beş parasız ölmesi bir yana, sahip olduğu seçici algı ve zihin işleyişi her seferinde yoldan çıkartıyor beni.

Estetik ve güzelliğe aşık Wilde'ın, Lord Alfred Douglas'la (nam-ı diğer Bosie) yaşadığı ilişkinin "toplum ahlakına" uymaması yüzünden hapis cezası almasının ardından, hapisteyken sevgilisine yazdığı ama asla gönderemediği mektup *De Profundis* ismiyle Türkiye'de de yayınlandı. Her cümlesi ayrı değerli olan bu mektupta, Wilde'ın sevdiği adam için tüm servetini, dehasını nasıl harcadığını ve aşkın koynunda büyüyen nefreti en yalın, en içten şekilde görüyoruz. Bugüne kadar okumamışlar için, Dorian Gray'in Portresi'yle birlikte De Profundis'i de şiddetle tavsiye ediyorum. Ayrıca bu "güzel" adam *Paris, je t'aime*'de *Père Lachaise* adlı kısa filmde de gizlice göz kırpıyor.

Eğer bu aralar sizin de hayatla bir alıp verilemediğiniz varsa ve her köşe başında hayattan kazık yediğinizi düşünüyorsanız Oscar Wilde'ın sözlerine şöyle bir göz atın. Ne kadar anlamlı geldiğine şaşıracaksınız.

* Oscar Wilde - The Ballad of the Reading Gaol

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER



Hediyelerimiz Var!

İyi ki doğduk biz, evet. Doğduğumuz günden beri içimiz kıpır kıpır, yerimizde duramadık, sayfalara sığamadık. Serde hafif tuhaflık da var tabii, kendi doğum günümüzde (ya da başka bir deyişle "doğum ayımızda") size hediyeler veriyoruz! İnternet sitemizdeki (www.oyungezer.com.tr) sorularımızı yanıtlayan 5 şanslı okurumuz Tiglon'dan *Toy Story 3*, diğer 5 şanslı okurumuz da yine Tiglon'dan *Avatar: The Last Air Bender* DVD'si kazanacak. İyi ki doğduk biz, evet!



The Loved Ones

TUTKU BENİ ÖLDÜRÜR MÜSÜN?

Aşkınızı ilân edip karşılığında hava aldıysanız ilk iş giyinip süslenin (yazar burada kendi zekâ yaşı civarında olan okuyuculara seslenmiş: 0-12 yaş), kendinizi olduğunuzdan daha farklı biri gibi göstermek üzere elinizden geleni yapın, çok havalı, arzu edilen biriymiş gibi hikâyeler uydurun. Bu safhayı atlatıp da ağzınızı yine poyraza açtığınızda, yani sevilmenin havayla cakayla, kaşla gözle ilgisi olmadığını anladığınızda bu filmin çıkış noktasında bulacaksınız kendinizi haksız, kör bir öfkeyle birlikte.

Bu yıl izlediğim en iyi korku filmi olan The Loved Ones, okulun sünepesi Lola'nın, lisenin popüler fakat sorunlu çocuğu Brent'e mezuniyet balosuna beraber gitmeyi teklif etmesiyle başlıyor ve kız daha cümlesini bitiremeden reddediliyor. Lola tabii yazının başlangıcında bahsettiğim birinci aşamayı denemeyecek kadar çok reddedilmiş biri. Öyle ki, hiç sevilmemiş olmanın hiddeti ve ille de kendisini sevecek birini bulma inadı zamanla kendisini, ailesini, tüm çevresini yutmuş. Film de işte bu noktada, gençlik filmi havasından aniden sıyrılıp hiddetle ve gitgide büyüyerek yokuş aşağı yuvarlanmaya başlıyor. Lola'nın enseste yakın bir saplantıyla bağlı olduğu babası Brent'i kaçırıyor ve Brent uyandığında kendini orta halli bir evin mutfağında hazırlanmış bir baloda buluyor. The Loved Ones'ın izlediğimden beri dönüp dönüp aklıma geliyor olmasının ilk sebebi yönetmen Sean Byrne'nın 80'lerin ve 90'ların başarılı korku filmlerindeki kara mizah-gerilim alaşımını tutturup aynı zamanda modern bir film yaratabilmiş olması. Yavaş yavaş korku filmi janrının yerine geçmeye başlayan "gore" iğrençliklerine yüz vermeden, inandırıcı ve bu yüzden irkiltici bir hikâye karşımızdaki. The Loved Ones'ın şok edici sahneleri de var elbette fakat olabildiğince kısa tutulduklarından "işkence pornosu" denilen türdeki filmlerden daha etkileyici ve boğucu bir atmosfer yaratıyor. Lola rolündeki Robin McLeavy'nin diğer tüm oyuncuların yeteneklerinin tozunu attıran performansıysa görmelere mahsus. Öyle başarılı ki, Lola kült korku filmi karakterlerinden oldu bile şimdiden.



Filmin gözden kaçırılmayacak kadar yüzeydeki "kaçanlar-kovalayanlar" alt metni, eskimeyen bir konu olmasından dolayı The Loved Ones'ın kekre tadını daha da yoğunlaştırıyor. Misal ben filmin sonunda, arabanın geri geri gittiği sahneyi izlerken, onca sinirlenmiş, korkmuş, iğrenmiş olmama rağmen otomobil dursun istedim. Tek taraflı sevmenin görmek istemediğim sonu o sahnede bir yerde çünkü. **–B. Emre**



Eğrisi Doğrusu - Woody Allen

TEK SATIRLIK ESPRİLERDEN ÇOK DAHA FAZLASI

Eğrisi Doğrusu'nun arka kapağındaki bir cümle dikkatimi çekti ilk. *"Hayattaki tek pişmanlığım bir başkası olmamak"* diyor Woody Allen. Tam da onun sivri zekâsına yakışır bir söz bu.

Yan Etkiler, Sırf Anarşi ve Tüysüz'den sonra serinin son kitabıyla da nihayet buluştuk. Hayatın içindeki absürt detayları çekip çıkaran ve bu detayları oldukları gibi sunmak yerine zekâ pırıltılarıyla süsleyen Allen, bu hünerini Eğrisi Doğrusu'nda sonuna kadar sergiliyor. Gittikçe saçmalaşan hayatlarımıza karşı, hayata dair daha saçma hikâyeler anlatıyor ve kısa derlemelerden oluşan kitapta her bir öykü kendinizi biraz daha iyi hissettiriyor. Üstelik çevirisi de harika.

Bu arada, siz de Siren Yayınları'ndan çıkan kitapların ilk ve son sayfalarının renkli olmasını benim kadar çok seviyor musunuz? **–Damla**

Woody Allen



EĞRİSİ doğrusu



Eren Okka

"Kozmos aynı zamanda içimizde. Hepimiz yıldız özünden yapıldık. Bizler, kozmos için bir kendini bilme yoluyuz." -Carl Sagan



Boinc

Uzun ismiyle *Berkeley Open Infrastructure for Network Computing*, kısaca BOINC, orta halli bir açıklamayla "müthiş bir şey". Evinizden dünya dışı zeki varlıkları araştırabilir, protein yapılarını inceleyip çeşitli hastalıklara çare arayabilir, karmaşık matematiksel denklemlerin çözümüne yardımcı olabilirsiniz. Tek yapmanız gereken boinc.berkeley.edu adresine girip çalışmak istediğiniz projeyi veya projeleri seçmek, ilgili programı bilgisayarınıza indirmek ve üye olmak. Gerisini CPU ve/veya GPU'nuz hallediyor zaten. Ben şu an Einstein@home ile MilkyWay@home projelerinde çalışıyorum ve bu projelerde kurulu bir Oyungezer grubumuz da var, katılmak isterseniz bekleriz. Oyun oynamadığı vakitlerde bilimsel gelişmelere katkıda bulunmak isteyen herkese duyurulur.



Tübitak Popüler Bilim Kitapları

Şu an derginin "Ekran Dışı" bölümüne yazıyor olabilirim ama hayatımın yarısından fazlasını ekranın içinde geçiriyorum. Günün birinde bir *ajan*, iki kimliğimden birini tercih etmemi isterse, hangisini seçeceğimi gayet iyi biliyorum.

Okumayı ve öğrenmeyi seven bir insan olarak itiraf edeyim, son yıllarda pek fazla kitap okumuyorum. Zamanımın çoğu "interneti okuyarak" geçiyor. Wikipedia sayfaları, blog yazıları, forumlardaki tartışmalar, Reddit'ten haberler... Artık -gerçek anlamıyla- elle tutulur kitaplar okumaya ihtiyaç duymuyorum desem yeridir.

Çocukluğumda da kitaptan çok ansiklopedi okurdum zaten. Doğan Kardeş Yayınları'ndan çıkan, 1960'lı yıllarda basılmış kitaplar vardı evimizde; *Keşifler ve İcatlar Ansiklopedisi* mesela. Yine ilk sayısını Şubat 1967'de çıkarmış *Bilim Dünyası* adlı "Aylık Fen ve Tabiat Bilimleri Ansiklopedisi" vardı ki hâlen bağış kampanyalarına vermeye kıyamadığım yegâne ansiklopedi olarak duruyor kütüphanemde. Geçmişe dönüp elimdeki imkânlara baktığımda, ancak şu sonuca varabiliyorum: Şanslıymışım. Bugünkü bilim sevdamın bir kısmını bu kitaplara, bir kısmını Discovery Channel'a, elbette büyükçe bir kısmını da bir nükleer fizikçi olan babama borçluyum. Hepinize teşekkürler.

Ortaokul ve lise yıllarımda da benzer bir yol izledim ve hem odamı hem de aklımı Tübitak tarafından yayımlanan kitaplarla doldurdum. Bilim tarihinden evrenin matematiksel açıklamasına, atom altı parçacıklardan kriptolojiye kadar ne bulursam okudum. Fiyat bakımından da gayet ucuz oldukları için satın almakta bir sıkıntı yaşamıyordum, bir kitap fuarına gittiğimde rahatlıkla beş tane kitap alabiliyordum Tübitak'tan. Yanılmıyorsam hâlâ 4-12 TL arasında fiyatları. 30 Ekim - 7 Kasım arasında İstanbul Kitap Fuarı'na yolunuz düşerse Tübitak standına da uğrayın, belli mi olur, belki orada karşılaşırız.



Symphony of Science

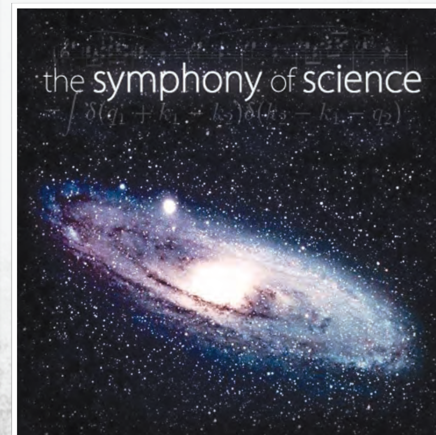
Yeryüzünde neden bu kadar çok çeşit canlı olduğunu artık biliyoruz. Diğer canlılar arasındaki ve evrendeki konumumuzu eskisinden çok daha iyi anlıyoruz. Hepimiz bağlantılıyız; biyolojik olarak birbirimizle, kimyasal olarak dünyayla, atomik olarak evrenin geri kalanıyla. Bilmediklerimizi "henüz bilmediğimizi" çekinmeden itiraf edebiliyor, öğrenmek için çalışıyoruz. Ama bilmemek de bazen bilmek kadar heyecan verici. Gerçek dünyada gerçek bir şiirsel güzellik var ve onu dinlemek bana bir ilâhiden çok daha fazla huzur veriyor.

John Boswell tarafından yaratılan bir müzik projesi Symphony of Science. Yakın zamanda yaşamış bilim dehalarına övgü niteliği taşımasının yanı sıra, bilimsel bilgi ve bilim felsefesini yaymak amacıyla müziği bir araç olarak kullanıyor diyebiliriz. Şu ana kadar yayımlanmış *A Glorious Dawn*, *We Are All Connected*, *Our Place in the Cosmos*, *The Unbroken Thread*, *The Poetry of Reality* ve *The Case for Mars* olmak üzere toplam altı parça ve onlara eşlik eden müzik videosu var bu projede. Besteler John Boswell'e ait olsa da sözlerini meşhur bilim insanları seslendiriyor: Carl Sagan, Stephen Hawking, Richard Feynman, Neil deGrasse Tyson, Richard Dawkins, Michio Kaku, David Attenborough, Brian Greene, PZ Myers... Çeşitli belgeseller, konferanslar ve röportajlardan derlenen konuşmaları auto-tune tekniğini kullanarak müziğe uyduruyor Boswell. Ortaya da www.symphonyofscience.com adresinden ulaşabileceğiniz, benim gibi bilim düşkünleri için dinlemesi müthiş keyifli eserler çıkıyor.











KÖTÜ KARAKTERLER

Belki her zaman hayal edip de hiçbir zaman yapamayacağımız şeyleri yaptıklarından, belki derinlerde bir yerdeki bir duyguya dokunduklarından veya sadece karizmatik oldukları için severiz kötüleri. "Ölmek" çoğu zaman o hikâyenin sonundaki kaçınılmaz kaderleri olsa da, hayatı *Şirinler duyarlılığında* yaşamayan herkesin çok sevdiği bir kötü karakter vardır. Onlar özeldir, yer ederler, iz bırakırlar ve bir gün bir Ekran Dışı dosyasında açığa çıkarlar.

Jean-Baptiste Grenouille (Koku-Das Parfum)

Koku'yu okuduğumda karanlık bir atmosfer canlanmıştı zihnimde. Sokaklar eski ve pisti, insanlar ağır ve kasvetliydi. Jean-Baptiste Grenouille de bu karanlık atmosferin çirkin ve zavallı karakteriydi benim için. Hem çirkin, hem zavallı hem de kötü bir adamdı.

Her türlü kokuya karşı inanılmaz derecede hassas ama kendi kokusu olmayan biri Grenouille. Hiçbir zaman sahip olamayacağı bir şey uğruna kendini kaybeden ve bu şeyi tutku haline getirip inanılmaz bir trajedinin tam ortasına düşen bir karakter. Sırf kokusu yüzünden bir kadına âşık olup, yine sırf kokusu yüzünden onu öldürebilir. Çok hastalıklı, evet, ama ne de olsa bu bir hikâye.

Yolculukların, kavuşmaların, ayrılıkların kokuları var bende. O an son kez sarıldığımı, son kez öptüğümü bildiğim adamı derince koklarım. O adam artık o kokuyla yer eder zihnimde ve ne zaman o kokuyu duysam onu hatırlarım. Belki de bu yüzden, dünyanın en güzel kokusuna sahip olmak uğruna yoldan çıkan bu karakteri çok seviyorum. Zaten "koku hafızası" da insanoğluna atılmış en büyük kazıklardan biri değil mi? **–Damla**





Red Right Hand (Nick Cave And The Bad Seeds)

Uzun boylu, yakışıklı bir adam, gri bir akşamüstünde sessiz kasabaya doğru yürüyor, arkasından fırtınayı da sürükleyerek. Üstünde tozlu, siyah bir pardösü ve onun içinde saklanan kanlı bir sağ el…

Red Right Hand çalmaya başladığında ilk notasından anlıyorum tekinsiz bir şeylerin yaklaşmakta olduğunu. Hiç acele etmesine gerek olmayan, sükunetiyle bile ürperten seslerin eninde sonunda boğazıma yapışacağını hissediyorum. Ve elbette biliyorum ona direnemeyeceğimi, direnemeyeceğinizi. *"Rüyalarını süsler, kâbuslarına girer, aniden ortaya çıkar, ama göründüğünden başka biridir"* o, sana asla sahip olamayacağın kadar parayı, hep istediğin o arabayı verir, böcekten farksız hissederken birden kendine saygı duymanı sağlar, ama *"kanlı sağ elinde bir yığın yeşil kâğıt parçası var"*dır.

Bir başka Nick Cave and the Bad Seeds şarkısında açıklananlara güvenecek olursak John Milton'ın Paradise Lost kitabından çıkıp gelmiştir Red Right Hand. Tanrı'nın intikamcı yüzüdür, eline düşerseniz kurtuluşunuz yoktur. Çünkü *"o bir Tanrı'dır, bir adamdır, bir hayalettir, bir gurudur"*. Ve sen *"o kanlı sağ el tarafından tasarlanan ve yönetilen felaket planı içinde minicik bir çarktan fazlası değilsin"*dir. **–Serpil**

Sauron'un Ağzı (Yüzüklerin Efendisi)

Binici tamamen siyah giysilere bürünmüştü ve yüksek miğferi de siyahtı; yine de bu bir Yüzüktayfı değil, canlı bir adamdı. Barad-dûr Kulesi'nin Naibiydi; onun ismi hiçbir hikâyede hatırlanmaz; çünkü o kendi de ismini unutmuştur. Şöyle dedi: "Ben Sauron'un Ağzıyım."

Yüzüklerin Efendisi'ni sinemada izlediyseniz, üçüncü filmin kesilmemiş halinde (extended edition) yer alan bu karakteri hiç görmemiş olabilirsiniz. İlgili sahneyi YouTube üzerinden "Mouth of Sauron" diye aratıp izleyebilirsiniz; biz orijinal eserden devam edelim.

Üçüncü kitabın *Kara Kapı Açılıyor* adlı bölümünde Sauron'un elçisi olarak karşımıza çıkan bu karakter, Kara Númenor soyundan geliyor ve en az 80 yaşında olduğu tahmin ediliyor. Burada hatırlatmakta fayda var, Númenor soyundan gelen insanlar gayet uzun yaşıyor. Hatta Aragorn da Üçüncü Çağ'ın sonunda 80'li yaşlardaydı ve 210 yaşında ölmüştü. Bir diğer teoriye göre Sauron'un Ağzı, Yüzük Savaşları sırasında en az 3200 yaşındaydı ve Güç Yüzükleri'ne benzer bir yüzük veya doğrudan cücelere verilen Yedi Yüzük'ten birini taşıyordu. İlk başta mantıksız gelse de, Gollum'un 500 yıl sonra bile eski adını hatırlayabiliyor oluşu bu teoriyi güçlendiriyor.

Doğum tarihi bir yana, ne zaman, nerede ve nasıl öldüğüne dair de kitaplarda bir bilgi yok ne yazık ki. Filmdeyse Aragorn tarafından kellesi uçuruluyor. Tolkien'in notlarından çıkartılabildiği kadarıyla gerçek adı *Mordu*, ancak el yazısı tam olarak okunamadığı için emin olamıyoruz. İğrenç olduğu kadar da gizemli bir karakter Sauron'un Ağzı. **–Eren**







Doctor Doom (Fantastic Four)

Marvel evreninde kötü karakterlerin bini bir paradır ama bu karakterlerden çok azı Doctor Doom'un derinliğine ve şeytani zekâsına sahip. Doctor Doom'un geçmişine ait birçok öykü var ve ben bu öyküler arasında en sevdiğimi anlatmak istiyorum.

Victor Von Doom ve Reed Richards gibi iki dahinin aynı üniversitede okumaları, okula tarihinin en parlak yıllarını yaşatmış olmasına rağmen, aralarındaki rekabetin sağlıksızlığı farklı sonuçlara yol açmıştır. Victor Von Doom ve Reed Richards, doktoraları için son projelerini hazırlarken Richards, Von Doom'un deneyinde bir hata fark eder. Bunu Doom'a söylediğindeyse kıskançlıkla suçlanır. Tahmin edebileceğiniz üzere Reed Richards haklıdır ve cihaz patlar. Patlama kesinlikle büyük değildir, ama ortalığa saçılan parçalardan biri Von Doom'un yüzünde ufak, küçücük bir iz bırakır. Richards'ın ondan daha üstün olduğu gerçeğini hatırlatacak bir yarayla yaşamayı kabul etmeyen Doom, yüzünü mevcut metal maskesiyle dağlayarak Doctor Doom'a dönüşür ve "lanetleme" gibi karanlık sanatlarla da ilgilenmeye başlar. Bundan yıllar sonra Dr. Doom, yüzündeki yaranın intikamını Reed'e hayatı boyunca unutmayacağı bir iz bırakarak alacaktır. Reed'in eşi Sue ikinci çocuğa hamileyken kötüleşir ve Reed neyi denerse denesin bu durumu çözemez. Sonunda Doom'a ve onun engin büyü bilgisine başvurmaya karar verir. Dr. Doom'un tek bir şartı vardır, Sue'yu ve bebeği iyileştirmesi karşılığında çocuğa Valeria Von Doom ismi verilecektir. Bu sayede Reed kızına her baktığında Doom'un onu yenip, zekâsına en çok ihtiyaç duyduğu zamanda ona mağlup olduğunu görecektir. **–Ali**

Aaron Paul (Breaking Bad)

Jesse Pinkman'dir o Breaking Bad'de. Eski kimya öğretmeni olan Walter ile birlikte uyuşturucu pişirir, hem satar hem tüketir. Kimleri zehirlediğinin çok da önemi yoktur; kaç kişi onun yüzünden ölmüştür, işin o kısmıyla ilgilenmez. Tüm parasını alkol, kadın ve uyuşturucu sayesinde anında yiyebilir. "Bir kere bu bataklığa girmişsen artık keyfine varmalısın batana kadar" ideolojisine inanır. Baştan kaybetmiştir. Aile arasında zaten istenmeyen çocuktur. Bir kere sevmiştir, tam hayatı değişecekken hiç ummadığı şeyler olur.

Kötülerin de değişebileceğini gösterir bize Pinkman. Bazen bir kalbinin olduğunu, bazen haksızlığa karşı canını ortaya koyabileceğini, bazen kimseden sözünü esirgemeyeceğini öğretir izleyene. Onun kadar kötü olmayanlara da ders verir. Kötülerin de ders verebileceğini gösterir izleyenlere. Walter gibi değildir, hiçbir şeye tutunmadan da yaşayabilir. Herhangi bir şey için de ölebilir, buna üzülmeyecektir. Cesareti kadar korkusu da büyüktür. Senin benim kadar zeki de değildir, ama bunu sorun etmez. Bir farkı vardır sadece, inanırsa yapar Pinkman! Anladınız mı yo? **–Volkan**

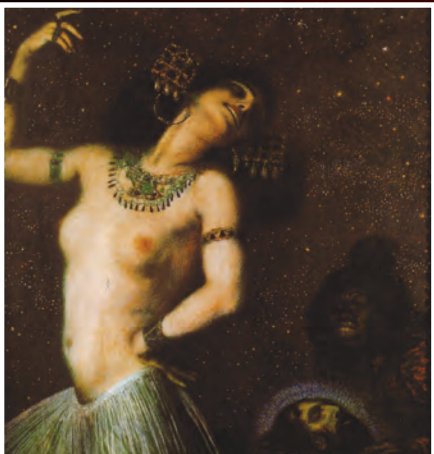


Salomé (Salomé)

Oscar Wilde'ın bir İncil mitinden uyarladığı belki de en iyi trajedisi olan Salomé'un hikâyesi, kral Herod'un kızı Salomé'nin öyküsünü anlatır bizlere. Salomé, babasının bir zindana kapattığı Yahya'yı ilk gördüğü anda arzular fakat Yahya Salomé'nin bu arzusunu karşılıksız bırakır. Bir eğlencede Salomé, üvey babasının isteği üzerine meşhur Dance of the Seven Veils'ı gerçekleştirir ve bunun karşılığında babasından bir gümüş tepsi üzerinde Yahya'nın başını ister.

Cinselliği ve kadınlığını kullanarak, bir kadının ne kadar güçlü olabileceğini gösterir bize Salomé. Öyle ki üvey babasına yaptığı dansın sonrasında zaten Salomé'nin bedenini arzulayan Herod, kızına dilerse krallığının yarısını bile verebileceğini söyler. Ancak Salomé'nin hırsını söndürmeye yetmez, o nedenle ister Yahya'nın başını. Gümüş tepsi içinde gelen cansız Yahya'nın cansız dudaklarını öpmesi de bu nedendendir tamamen. Kadınlığının ve vücudunun gücünün farkına varmıştır Salomé, tarihin en korkunç femme fatale'leri arasına girmiştir artık... **–Mert Yiğit**







Fırat Budacı

KENDİNİ DURDURAMAYAN ADAM–DAMLA PINAR GÖK

Fırat Budacı'nın Uykusuz'daki "Kendimi Durduracak Değilim" köşesiyle ilişkim biraz garip. Ayın son günlerindeki ofiste sabahlamaca dönemlerinde, günün ilk ışıklarıyla beraber koltuğa uzanıp da "uykudan önce okuması" yaparken ilk tercihlerimden biri "Kendimi Durduracak Değilim". Oradaki karakterleri görmek, Fırat Budacı'nın tespitlerini okuyup gülümseyerek "aha aynı bizim X" demek yorgun zihnime en iyi gelen şeylerden bir tanesi.

İşte tam olarak da bu yüzden, röportaja gitmeden önce kendimi biraz tuhaf hissetmiştim. Beni de gözlemler miydi, birkaç hafta sonra *"orta yaşlı dergi editörü o sırada şekersiz kahvesini gereksiz yere karıştırmaya çalışıyordu, fakat"*'la başlayan bir yazı görür müydüm? Halbuki alakası yokmuş; çok eğlenceli, muhabbeti çok keyifli, her eve lazım tonton gibi, şeker gibi bir adammış Fırat Budacı.

Klasiktir, önce biraz kendinizden bahseder misiniz? Kimdir Fırat Budacı?
Diş hekimiyim ben aslında, 10 yıldır diş hekimliği yapıyorum. İlk defa bir mizah dergisinde Uykusuz'da yazmaya başladım. Hekimlik bütün vaktimi alıyor zaten. Buna ek olarak dergiye 2 tane birden köşe hazırlamanın zorluğu ve gündem takip etme zorunluluğu var hayatımda. Onun dışında çok bir şey yapmıyorum, sürekli bu şekilde geçiyor zaman.

Uykusuz'la yollarınız nasıl kesişti?
Yiğit'le Uğur *(Yiğit Özgür, Uğur Gürsoy)* benim çok eski arkadaşım. Daha doğrusu Uğur'la çocukluk arkadaşıyız, Yiğit'le de Ankara'da beraber askerlik yaptık; zaten Uğur'la Yiğit eskiden beri tanışıyorlardı. O sıralar mizah dünyasıyla hiç alakam yoktu, Uğur ve Yiğit daha evveliyatı olan insanlar. Ben kitap eklerinde yazdım bir süre, Akşam Kitap'ta ve Vatan Kitap'ta. Ama hiç böyle bir deneyimim yoktu. Penguen'den ayrılma sürecinde kadroya dahil ettiler beni. Sebebini tam olarak bilmiyorum, yazabileceğime nasıl inandılar onu da bilmiyorum ama dahil ettiler. Ben de hayır demedim tabii, hoşuma da gitti. Herhangi bir etkide bulunmadım yani, kendiliğinden gelişti aslında olaylar.

Yazılarınızda sürekli bir gözlem hali var. Gündelik hayatınız nasıl geçiyor? Etrafta olup bitenleri gözlemliyor musunuz? Neyle besleniyorsunuz?
Ya hayır, yapmıyorum. Zaten mesleğim gereği, sabah 10'da başlayıp akşam 8'e kadar çalışıyorum diş hekimi olarak. Böyle bir meslekte sürekli gözlem yapmak çok yıpranmak anlamına geliyor, zaten öyle yaşamak da mümkün değil. Ama -elimden olmadan- gözlem yapıyorum, evet. Bu biraz şeyle ilgili herhalde, çocukluğumdan beri bakmak ve dinlemek konusunda engelleyemediğim bir dürtüm var. Bunun adını gözlem koymayalım çünkü öyle bir bilinçle yapmıyorum. Yazıları yazarken kullandığın doneler kendiliğinden aklıma geliyor; "şurada şöyle bir şey duymuştum, yapmıştım, seyretmiştim" gibi. Ama özel bir çabayla gözlem yapmıyorum, gözlem yapmak için sağa sola koşturan bir adam falan değilim. Ya da sinema oyuncularının dediği gibi; "fahişeyi oynayacağım, 2 aydır genelevden çıkmıyorum" gibi bir durum yok yani :)

Hikâyeler çoğunlukla kurgu mu yoksa sizin başınızdan geçen şeyler mi?
Genel olarak kurgu diyelim. Anıyı birebir kullanamazsın zaten. Kimsenin umrunda olmaz, senin başından geçenleri kimse dinlemek zorunda değil. Sadece yıllar önce ya da yakın zamanda başımdan geçen bir şey çıkış noktası oluyor hikâyenin. Mekânlar ve isimler de dahil olmak üzere sonraki tüm süreç kurgu. Onların zaten kurgu olmadığını düşünürsek, benim sürekli bira içip eve girmeyen alkolik bir adam olmam lazım. Ama kendi yaşantımla ilgili çıkış noktalarım var tabii.

Yeni tanıştığınız insanlarda -benim gibi- gözlem yeteneğinizden tırsan insanlar oluyor mu :)
Çok fazla röportaj vermiyorum zaten; ama o doğru değil gerçekten, yapmıyorum öyle bir şey. "Sen şimdi bizi gözlüyorsundur" durumu bazen aile ya



da okuyucular arasında da oluyor. Ama öyle kasıntı bir hayatım yok ya, rahat olun :)

Yoğun bir programınız var, bir gününüz nasıl geçiyor, ne ara yazıyorsunuz?
Dergiye ilk başladığımda her gün yazmaya çalışıyordum ama o biraz yorucu oldu, altından kalkamadım. Sabah muayenehaneye gidiyorum, hastalara bakıyorum. Genelde yoğun oluyor, yoğun olmadığı zamanlar hasta aralarında mutlaka gündem takip ediyorum "Bir Şeyler Duydum" köşesi için. Çok nadiren, yazı konusu bulmaya çalışıyorum. Genelde, dergideki herkes gibi, sabahlama gecesinde yazıyorum. Öykü bırak, konunun bulunması bile o saatlerde çıkabiliyor ki o olay saatler sürüyor bazen.

"Kaç Yıl Oldu" köşesini de siz hazırlıyorsunuz. O nasıl oluyor?
Kaç Yıl Oldu bazen kolay, bazen çok zor. Bazen 7-8 saat onunla uğraştığım oluyor, bazen de arka arkaya maddeler çıkıyor. Şimdi artık çevremden de söyleyenler olmaya başladı. Özellikle Umut, Uğur ve Vedat'tan gelen hatırlatmalar oluyor. Çoğunluğu internette "Kaç Yıl Oldu" amacıyla; ama ne bulacağımı bilmeden dolaşırken çıkıyor. Kendi aklıma gelenler de oluyor ama onlar galiba tükendi artık, epey madde yazdık çünkü.

Sizin Uykusuz'da en çok sevdikleriniz kimler?
Haa… Kıllı soru bunlar ya :) Herkesi okuyorum, hepsi arkadaşım ama ilk etapta okuduklarım var tabii. Umut, Uğur, Yiğit, Emrah'ı çok severim. Cengiz Üstün'ün absürtlüğünü de seviyorum. Erman Çağlar'ın yazarlığını seviyorum. Umut yazarsa çok iyi yazıyor ama bu aralar pek yazmıyor. Devam edersek hepsini sayacağım sanırım.

Yaklaşık 2 sene önce yine Ekran Dışı için "Oyungezer vs Uykusuz" Lan Party yapmıştık. Ofisteki bütün bilgisayarları size taşıyıp Quake oynamıştık. Emrah hepimizi çok fena ezmişti.
Aaa bilmiyorum, haberim yoktu ondan. Sizi de mi ezdi? :)

Ezdi valla :) Okurlarla ilişkiniz nasıl peki, nasıl geri dönüşler alıyorsunuz? "Aynı beni anlatmışsınız" diyaloğu yaşanıyor mu?
Genelde mail üzerinden iletişim kuruyoruz. İyi mailler de geliyor, kötü mailler de sinirli mailler de. Hemen sinirli mailleri anlatmaya başlıyor gibi olacağım ama bu şeyden kaynaklanıyor biraz; hikâyelerde insanların durumlarıyla ilgili çok fazla tespit yapmama sinirlenenler oluyor. Bir kısmı haklı. Ama genelde iyi geri dönüşler alıyorum.

Ekşi Sözlük'te ne yazılmış takibi yapmıyor musunuz yoksa?
Ha sözlük var, sözlük acayip bir dünya, o konuda konuşmamak lazım ya. "Sözlük hepimizi yener" deyip keselim orda.

Yaa oyun konuşmayacak mıyız? Oyun dergisi olduğu için, oyunlar hakkında konuşuruz diye gelmeden hazırlanmıştım oysa ben :)

Ekran Dışı'na pek fazla oyun karıştırmıyoruz ama bir tarafım da Fırat Budacı'nın neler oynadığını deli gibi merak ediyor tabii.
Şimdi var mı onlar bilmiyorum ama üniversitedeyken Heroes oynuyordum. O oyun ciddi anlamda sıkıntı yaratmıştı bende. Akşam 8'de başlayıp sabah 8'de kül tablası tamamen dolu halde başından kalktığım bir dönemim olmuştu. Bir ara Age of Empires ve türevi oyunları oynadım. Onlar da bir süre sonra sıkıcı geliyor; bir kavmin var, oraya götür buraya götür, işçiler çalışıyor mu diye bak falan. Resmen organize olman lazım, yorucu aslında. Şimdi artık pek fazla oynamıyorum. Bu kadar benim oyun dünyasıyla ilişkim :)

O zaman, son olarak Fırat Budacı'nın en sevdiği "Kaç Yıl Oldu"'lardan bir derleme yapalım mı?

Fırat Budacı'dan "Kaç Yıl Oldu" Seçmeleri

> Emel Acar, katıldığı bir sağlık programında "Oksijensiz bir hayat düşünemiyorum," diyeli 2 yıl…

> Pop şarkıcısı Tuğba Özerk, "Bana da lo lo loo yaparsın artık" ve "Honore de Balzac Vadideki Zambak" sözlerini aynı şarkının içinde kullanmayı başaralı 5 yıl…

> Bush, televizyonda heyecanla futbol maçı izlerken, hızla yediği çubuk krakerlerden biri boğazına kaçınca baygınlık geçirerek koltuktan düşeli 8 yıl…

> Günde 200 sayfa kitap, 7 tane gazete okuduğunu söyleyen Çelik, "Dongi Dongi" diye bir şarkı yapalı 8 yıl…

> David Copperfield'in gösteri sırasında sahneye çağırarak yok ettiği Atilla Taş, geri döner dönmez nasıl kaybolduğunu açıklayarak şovu yok edeli 11 yıl…

> Serdar Ortaç, ilk bestelerini Commodore 64'te yapmaya başlayalı 16 yıl…

> Pink Floyd, "The Wall" albümleri ile yaptıkları katkı nedeniyle, İngiliz Milli Tuğla Dağıtıcıları Birliği tarafından şeref listesine alınalı 19 yıl…

> Bülent Ersoy, gazino programında yanındakiyle konuşan Rıdvan Dilmen'e, "Şeytan mısın, Şam şeytanı mısın nesin, susar mısın?" deyince, Rıdvan Dilmen sahneye bira şişesi fırlatalı 21 yıl…

> Dallas dizisinin kötü adamı JR'ı kimin vurduğu tüm Türkiye'de tartışılırken, Gölcük Belediyesi, hoparlörlerle, "Dikkat dikkat! Dallas dizisinde 'Ceyar'ı baldızı Kristin vurdu. Vatandaşlarımızın dikkatine sunulur," anonsu yaparak Gölcük halkını bilgilendireli tam 30 yıl olmuş.



BAKEMONOGATARİ

BİR YENGEÇ, SALYANGOZ, MAYMUN, YILAN VE KEDİNİN ORTAK NOKTASI - İPEK CEVAHİR

Bakemonogatari için belki de biraz gecikmiş bir tanıtım olacak; çünkü bu adı sene başından beri hemen hemen her yerde duyduk. Serinin son bölümünü haziran ayında izledik fakat siz de uzaktan bakınca "klişe" yanılgısına düşebileceğiniz bu ilginç "hayalet hikâyesi"nden bunca zamandır uzak durmuşsanız, neler kaçırdığınızı bilmiyorsunuz.

Bakemonogatari, yazarı NisiOisin'in diğer hikâyelerinde de yapmayı çok sevdiği kelime oyunlarından bir tanesi aslında. Zaten bu kelime oyunlarından seri boyunca sıklıkça nasibimizi alacağız. Bu isim Japonca'da yaratık, canavar, hayalet gibi anlamlara gelen "bakemono" kelimesi ile hikâye anlamına gelen "monogatari"nin birleşimi; "Ghostory" da olarak İngilizceye çevirebiliriz.

Ana karakterimiz Araragi Koyomi, yaşadığı kentte başına gelen bir olay sonrasında (bu olayı ileride öğreneceğiz) kısa bir süreliğine vampire dönüşmüş ve Oshino adlı bir adamın sayesinde tekrar insan olmuştur. Bu dönüşümlerin yan etkilerinden kurtulamayan Araragi'nin durumu, kentte yaşanan diğer gariplilerin etrafında toplanmasına engel olmaz ve karakterimiz sürekli olarak karşılaştığı doğaüstü olaylardan muzdarip insanların sorunlarını çözmeye çalışır. Bu gibi durumlar karşısında oldukça bilgiye sahip olan Oshino, karakterimizin bir nevi akıl hocasıdır. Oshino'nun mesken edindiği binada onunla birlikte yaşayan Shinobu ise, hikâyesini zamanla öğreneceğimiz ve Araragi'nin durumuyla bağlantılı bir varlıktır. Günün birinde Araragi gökyüzünden düştüğünü gördüğü bir kızı kurtarır ve ilk Bakemonogatari hikâyemiz de böylece başlar.

Seri boyunca farklı karakterlerin başından geçen tüm olayların Araragi'yle bağlantılı olarak çözülmesi sayesinde yaklaşık olarak 4 bölümde bir yeni bir olayla, karakterle ve yeni bir macerayla tanıştırılıyoruz.

Bölümlerde çok hızlı konuşmalar ve ansızın ekranda çıkan yazılar var. Bu yüzden de çok fazla altyazıyla karşılaşacaksınız. Altyazıları takip edebilmek için sakin kalın, en yakın çıkışa doğru ilerlemeyin. Ayrıca her bölümün başında birkaç saniye içinde hızla geçen karelerde anlatılanları, sahneyi durdurmadan takip etmek imkânsız. Çoğu zaman çok önemli bilgiler çıkmıyor ama kimi zaman da bunları okumak çok işinize yarayabiliyor.

BOŞ KARELER Mİ?

Shaft'ın bazı zorluklar yaşadığı ve işlerinin yolunda gitmediği söylentileri sırasında başlayan serideki durağan sahneler, sadece konuşmaların geçtiği ve bir yazıdan ibaret kareler, animasyon kartları ya da benzeri farklı anlatım denemeleri sayesinde seyirciler ikiye bölündü. Bir kesim bunun sanatsal bir yaklaşım olduğunu düşünürken, diğer kesimse "kadronun yetersizliğinin, farklı tarzda bir seri yapıyormuş gibi gösterilerek kapatılmaya çalışıldığını" savundu. Çoğu seri, DVD ve Blu-ray sürümlerinde çok daha geliştirilerek piyasaya çıkartılıyor. Ama Bakemonogatari'nin DVD ve Blu-ray'lerindeki eklemelerin etrafta dolanan "maddi sıkıntı" söylentileri yüzünden mi olduğu, yoksa en başından beri bu şekilde mi planlandığı bilinmiyor tabii. Her şeye rağmen, seri bittikten sonra DVD ve Blu-ray sattırmak için güzel bir yöntem bu. Özellikle aksiyon dolu bir bölüm olması gerekirken durağan sahne katliamına uğrayan 10. bölümün, DVD ya da Blu-ray versiyonunun tercih edilmesi gerek. Zaten serinin fanservice ve şiddet sahneleri yüzünden yayın sırasında oldukça sansüre uğradığını göz önünde bulundurursak, aslında tüm seri için bu sürümleri tercih etmelisiniz.

Başından beri 15 bölüm olarak planlanan seri, "sezon" mantığı yüzünden 12. bölümde sona ermek zorunda kaldı. Geriye kalan 3 bölümse Shaft'ın resmi internet sitesinde yayınlandı. Tüm hikâyelerin toplam 15 bölüme sığdırılması sonucunda her karakter için, kendi seslerinin kullanıldığı 5 farklı açılış klibi ve parçası düzenlenmiş. Ben aralarından en çok Nadeko ve Hanekawa'nın parçalarını beğendiğim.

KIZUMONOGATARI

Bakemonogatari, bir arada oldu mu saçmalamaya müsait birçok öğeyi birleştirerek başarılı bir şekilde sunuyor. Alışılmışın dışında animasyon ve anlatım teknikleriyle izlediğimiz seri sona ermiş olsa da, bu hikâyenin aslında bir de öncesi var. Araragi'nin seri içinde yaşadığı olayların öncesini anlatacak olan Kizumonogatari (Kizu = Yara), muhtemelen bir OAV serisi olarak ileriki tarihlerde bizlerle birlikte olacak. Hikâyede Araragi'nin, seri boyunca karşılaşmalarından bahsettiği Shinobu ile başlarına gelenler anlatılacak.











Yeni Berserk Serisi Geliyor

Ha söylentiydi, ha gerçekti derken sonunda Berserk'in yeni bir anime serisi için yeşil ışık yakıldığı duyuruldu. İlk olarak 1997 yılında Oriental Light and Magic stüdyosu tarafından 25 bölümlük bir anime serisine uyarlanan eserin, 13 yıl aradan sonra başlayacak yeni serisinin şu anda bir televizyon yapımı mı yoksa OVA mı olacağı konusunda bir açıklama yok. Duyuru, manganın 35. cildinde sadece "projenin başladığı" şeklinde yapıldı.

Geçtiğimiz sene Studio 4°C'den olduğu söylenen bazı ekran görüntüleri internete sızdığında büyük olay olmuştu. Görüntülerde Berserk karakterleri açıkça seçilebiliyordu fakat bu olayın arkası da gelmemişti. 2009'da sızan bu görüntülerin yeni seriyle bağlantılı olup olmadığını da zamanla öğrenebilmeyi umuyoruz.

İlk cildi 1990'da yayınlanan Berserk'in aslında "teknik olarak" hâlâ devam etmesi gereken mangasının yaratıcısı Kentaro Miura, mangayı düzensiz aralıklarla yayınlamasıyla biliniyor. Hatta yayınlandığı dergideki içerik köşesinde zaman zaman en son takıldığı görsel romanlardan bahsediyor (hayat güzel mi Miura?). Berserk hayranları da umutla yeni bir bölümün ya da uzun zamandır bekledikleri anime serisinin haberinin yolunu gözlüyorlar. Bu ünlü karanlık-fantastik seriyi yeniden ekranlarda görecek olmamız çok sevindirici ancak umarız Miura biz yaşlanmadan, iki oyun arasında mangası olduğunu da hatırlar.

Supernatural The Animation

Bundan şimdiye kadar nasıl bahsetmedim inanamıyorum ama bu gelişmeden haberiniz yoksa muhtemelen Monthius'u (Can Arabacı) takip etmiyorsunuz demektir :) Evet, anime dünyasının el attığı projeler arasına Supernatural dizisi de eklendi ve Şubat 2011'de seyirci karşısına çıkacağı söyleniyor. Animasyon serisinin ilk fragmanı geçtiğimiz günlerde resmi internet sitesinde (http://tinyurl.com/24op747) yayınlandı. Seriyi, artık bu gibi projelerde şaşırtıcı bir isim olmayan Madhouse yapıyor.

Doğaüstü olaylar anime dünyasının yabancısı olmadığı bir konu olmasına rağmen, halihazırda devam eden yabancı bir televizyon dizisi ilk kez animeye uyarlanacak. Yeni seri duyurulduğunda "daha önce görülmemiş bir çalışma" olacağı söyleniyordu ancak sonrasında animenin, dizinin ilk iki sezonundaki en iyi bölümlerden ve bazı görülmemiş orijinal bölümlerden oluşacağı meydana çıktı. Hangisinin doğru olduğunu izleyip göreceğiz.

Sam ve Dean'in seslendirmesini, Supernatural dizisinin Japonya'daki dublajındaki sesleri olan Yuya Uchida ve Hiroki Touchi yapacakmış.







71000 Yenlik Poster

B-2 boyutlarındaki bu poster, Japonya Kyoto'da halkı sayım gününe katılmaya teşvik etmek için hazırlanmış. Posterin tek özelliği, üzerinde son zamanların moe-blob serisi K-ON karakterlerinin bulunması. Dolayısıyla bu postere bir dergiyi satın alarak ya da herhangi başka bir şekilde ulaşmanızın imkânı yok. Uzaklarda zengin bir hayran bu durumdan dehşete kapılmış olacak ki, açık arttırmaya çıkartılan (kim çıkarttı acaba?) bu postere tam 71,000 ¥ (1225 TL kadar) vermeyi göze almış. Açık arttırmada kapışan diğer 45 teklif kaç farklı kişiye aitti bilinmez ama sonuç karşısında diğer katılımcılar yıkılmış olmalı.

Öte yandan, bu bir K-ON hayranının ulaştığı son nokta değil. Seride kullanılan gitarların satışlarının tavan yapması, bir ara Amazon Japonya'da en çok satılan müzik albümlerinin 10'da 8'inin K-On olması, Mio'nun kullandığı Mac'i satın alan hayran ve benzer çılgınlıkta daha bir sürü haberle de karşılaşmıştık.

Unutmadan; K-ON'un mangası da animesi de sona erdi fakat son bölümde bir filmi duyuruldu. Duyuruya dair henüz başka bir haber yok.





The World God Knows 2

The World God Only Knows (Kami Nomi zo Shiru Sekai) serisi, ekim başında yayına başladı. Ancak yapımcılar daha serinin ikinci bölümü bile çıkmadan, ikinci sezonun önümüzdeki nisan ayında başlayacağını duyurdu. İlk sezon şimdilik 12 bölüm olarak planlanmış durumda.

N.E.M.
THANKSGIVING OLAYLARI



Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

Kasım ayının gelmesiyle havaların artık saçmalamaya başladığı bugünlerde yepyeni bir NEM'den hepinize yeniden önce sevgiler, sonrasında da saygılar sunuyorum sevgili arkadaşlar. Bunca yıldır yazı yazıyorum, NEM hazırlıyorum, ancak sanırım şimdiye kadar bu Şükran Günü olayından hiç bahsetmemişim, çok garibime gitti, bu ayki yazımı buna ayırmak istedim. Şimdi isterseniz aslı esası nedir bu Şükran Gününün ona bir bakalım, sonrasında ben ve Amerika'da yaşayan diğer milyonlar için neler ifade ettiğine geçelim...

ŞÜKRAN GÜNÜ NEDİR?

1620 yılında 102 kişi, İngiltere'den çıkıp Amerika'ya doğru yol almaya başlamışlar. Tabii o zamanlar uçak henüz icat edilmediğinden, suyun üzerinden tren, otobüs, metrobüs veya dolmuş da gidemeyeceğinden bu vatandaşlar gemi yoluyla geliyormuş Amerika'ya. Koskoca okyanusu geçmek kolay iş değil, bunların çoğu hastalanmış, virüs kapmışlar falan ve de vasat bir şekilde Amerika'ya varmışlar. Amerika'ya vardıklarında yeni bir koloni başlatmak için harekete geçmişler. Ulan bir an Civilization oynuyorum sandım kendimi bu arada. Neyse efendim, bu amcaoğulları daha sonra yöredeki Kızılderili şefi tarafından karşılanmış. Kızılderililer çok barışçıl bir şekilde bunlara bakmışlar, mısır ekmesini öğretmişler, hindi avlamasını öğretmişler. Sonuç olarak sanki birisi "hadi sevin birbirinizi ulan" demiş, bunlar da birbirlerini sevmişler. Sonrasında bunların kolonileri büyüyüp yavaş yavaş Amerika'ya yayılmaya başladıktan 3 sene sonra İngilizler bu yardımı yapan Kızılderililer için büyük bir yemek düzenlemişler ve de "hadi gelin beraber yiyelim" demişler, yani Kızılderililere duydukları minneti bir güzel ziyafet vererek ifade etmişler. Bu yüzden de bu olay Şükran Günü olarak tarihe geçmiş, sonrasında İbo Lincoln tarafından resmi tatil ilan edilmiş ve o zamandan beri Kasım ayının son perşembesi Amerika'da Thanksgiving olarak kutlanıyor. Tabii sonrasında Kızılderililer günden güne azalıyor ve Avrupalılar Amerika'yı ele geçiriyor, bu ne perhiz bu ne lahana turşusu diyor insan ama oralara dalmayalım şimdi. Bu arada çocukken Kızılderililere "Kızıldereli" derdim, ne alakası var bilmiyorum ama belirteyim dedim.

AMERİKA'DA RESMİ TATİLLER

Maalesef Amerika, Türkiye'ye nazaran tatil konusunda pek cimri. Ben Türkiye'de yaşadığım zamanları hatırlıyorum da bir Kurban Bayramı falan olurdu, hafta ortasına denk gelirse devlet daireleri, okullar falan tüm hafta tatile edilirdi, millet 9 gün tatil yapardı. Hâlâ böyle mi durumlar bilmiyorum, ancak Amerika'da yok böyle bir şey. Herkes eşek gibi çalışıyor. Zaten topu topu 5-6 tane tatil olduğu için Thanksgiving tatili de Christmas'la birlikte en güzel tatillerden biri. Çünkü perşembe günleri yarım gün tatil oluyor, cuma de tam gün. Eheuhueuhe. 9 gün kadar olmasa da 1.5 günle de idare ediyoruz işte ne yapalım hafız yav. Adamlar çalışmasını seviyor, belki de o yüzden bizim toplumumuz gibi her bayramda 9 gün tatil yapıp yatanlardan daha ilerideler. Kim bilir... Neyse, diyeceğim odur ki her sene Thanksgiving vakti geldiğinde az da olsa tatil yapacağım diye seviniyorum. Zaten göz açıp kapayıncaya kadar da Christmas geliyor, yeni yıl falan, yıl sonunda biraz daha fazla geç kalkma şansım oluyor.

AİLE BULUŞMALARI

Thanksgiving dini bir bayram olmasa da niyeyse aslında öyleymiş gibi bir imajı da var bence. Bilemiyorum. Ama kıyaslama yapmak gerekirse ben bizim Kurban Bayramına benzetiyorum Thanksgiving'i. Yazık zaten Kurban Bayramlarında kuzu katliamı yapılıyor, Thanksgiving'de de önceden katliamı yapılmış hindiler yeniyor. Ama hayvanlardan öte, Thanksgiving daha çok aileleri ve arkadaşları bir araya getiren bir tatil olarak gözüme yansıyor. Benim ailemin yüzde doksanı Türkiye'de, ancak Amerika'da da iki tane yengem ve iki kuzenim var, yani Amerika'daki ailem de onlar benim. Her Thanksgiving zamanı sağ olsunlar herkes beni evine çağırıyor, ben hindi mindi yapmayı bilmediğim için henüz benim evde bir Thanksgiving partisi falan vermedim, ama zamanı gelince belki benim mekânda da toplanılır. Her Thanksgiving geldiğinde kazak falan ne varsa giyiyorum, bir güzel arabama atlayıp yengemlerle ve kuzenlerimle buluşmaya gidiyorum. Oooh mis gibi yemekler, mısırlar, hindiler, envai çeşit kek poğaça falan çok güzel oluyor lan. Valla 3 günlük yiyorum Şükran Günlerinde. Bir de bir sürü yemek artıyor, partilerden sonra bana kutu kutu yiyecek veriyorlar, hafta sonu da evde yiyecek şey olmuş oluyor (yoksa aç geziyorum!?!?!) o yüzden iyi oluyor. Açıkçası bu buluşmaları çok seviyorum ya. Hıristiyan falan değilim ama Amerikalıların bu tür tatillerinde acayip huzur buluyorum, ne bileyim, açıklaması zor bir olay, böyle aileler olarak bir araya gelinmesi, sıcak ortamlar falan belki de benim Türkiye'den özlediğim şeylerdir, bilemiyorum.

GELELİM AD'LERE

"Paper Ad" dediğimiz, gazetelerle beraber gelen, firmaların o haftaki indirimlerinin millete açıklandığı broşürleri zaten her hafta sonu inceliyorum. O hafta hangi ürün ucuzlamış, hangi oyunlar yarı fiyata düşmüş, hangi alete aslında ihtiyacım yok ama ucuz olduğu için kendimi almak zorunda hissedeceğim falan, zaten her pazar yaptığım eğlenceli bir iş. Ama Thanksgiving günü, yani perşembe günü gazeteler ile birlikte yemin ediyorum yarım kiloyu aşkın broşür geliyor... Şehirdeki bütün büyük firmaların en dehşet indirimleri bu broşürlerde oluyor. O kadar manyak bir olay ki bu, çarşamba gecesinden bu gazete satışa çıkıyor, zaten geceden almadıysanız, perşembe günü bu gazeteyi bulma şansınız pek yok. O yüzden ben çarşambadan tetiği hazırlıyorum, gecenin onunda benzinciye gidip gazetemi alıyor ve o geceden onları incelemeye başlıyorum. Neden mi? Çünkü ertesi gün: BLACK FRIDAY!!!

BLACK FRIDAY

Amerika'daki en dehşet, en akıl dışı, en süper indirimler bu Black Friday denen, Thanksgiving'in ertesindeki cuma günü oluyor. Mesela bir TV normalde 900 dolara satılıyorsa, 300 dolara falan düşebiliyor. Gerçi bunlar elektronik aletlerden anlamayanlara, satılmayan TV'leri kakalamak için de oluyor bazen. Mesela 1080p varken 720p için sıra bekleyen yüzlerce dangalak gördüm. Farklarını bilmedikleri için "anaaa TV 300 dolar saldırın anam" modunda sabaha kadar sıra bekliyorlar. Ama bazı kaliteli aletler de bazen inanılmaz fiyatlara satışa sunuluyor. Tabii bunların yanında DVD'ler, Blu-Ray'ler, oyunlar falan da süper indirimlere girebiliyor.

İLK BLACK FRIDAY DENEYİMİM

2000 yılında Amerika'ya yeni gelmişim, geleli 2 ay mı ne olmuş, işte ilk Thanksgiving yemeğimi yedim buradaki ailemle. Hatta evde de yapmamıştık, Casino'daki restoranlardan birine gitmiştik ve yengem herkese ısmarlamıştı bir güzel. O sıralar ben 21 yaşında Amerika'nın törelerini falan yeni yeni öğrenen bir genç idim. Bilmediğim her şeyi soruyordum, her şeyi duyduğum veya okuduğum cevaplarla öğreniyordum. Neyse, yemekten sonra





eve gittik ve yengem bana Black Friday olayından bahsetti. "Bak sen oyun, film falan seviyorsun yarın sabah buralara gidersen çok indirimli şeyler alabilirsin" dedi. Ben ki gadget manyağıyım, koleksiyon yapma manyağıyım, o broşürleri görünce direktman kendimden geçtim. "Oha la bu fiyatlar ne hafız" dedim kendime. Her ne kadar çok param olmasa da zar zor biriktirdiğim 200 dolarım falan vardı. Ehueuhehue. O 200 doları adam gibi harcayabilmek için elimden ne geliyorsa yapmam gerekiyordu. O sıralar "box set" şeklindeki özel kutulu DVD'ler yeni yeni moda oluyordu ve ben bu kataloglardan bir sürü DVD gördüm. Ulan acayip heyecanlanmıştım ya, şimdi bu tür şeylerin hepsinden hevesimi aldığım için 10 sene önceki o hevesim şimdi bana çok komik geliyor. Neyse işte, almak istediğim DVD'leri seçip uykuya daldım, saatimi de sabah 6'ya kurdum. Zın zın zın, sabah saat çaldığında o soğukta açıkçası canım hiç giyinip BestBuy'a gitmek istemedi ama zaten param yoktu, olmayan parayı da saçmak mümkün değil, o yüzden o 200 dolarımı çok dikkatli kullanmam gerektiğini bildiğim için kalktım, giyindim, arabama atladım ve BestBuy'ın önüne gittim. O anda gördüğüm manzarayı hâlâ unutamıyorum... Adamlar dükkanın önünde öyle bir sıra yapmışlar ki arabayı park ettikten sonra sıranın en sonuna girdiğimde göz hesabı ile önümde 600 kişinin falan olduğunun farkına vardım. "Bu ne laaaaaaayn" dedim ama artık çok geçti, evet Black Friday olayında sabahlamam gerektiğini de zaten o gün yaşayarak öğrendim. Saat 6:30'da oradaydım, ancak içeri girebilmem 2.5 saat falan sürdü, saat 9'da içerideydim, gördüğüm manzaraysa tek kelimeyle inanılmazdı.

DOORBUSTERS: BUST THE DOORS ULAAAAAN!

Abi yok böyle bir şey, ben irili ufaklı yüzlerce insanı bir elektronik dükkanında birbiriyle itişip kakışırken, market arabalarına sanki bakkaldan ekmek alır gibi gördükleri her tür elektronik aleti doldururken hiç görmemiştim. Millet resmen kavga ediyordu alet alabilmek için. Hele o son kalan alet yok mu. Uffffffff... İndirimdeki o son aleti alabilmek için ne kavgalar çıkıyor. Zaten ertesi gün televizyonlarda da "Wal-Mart'da adamın teki diğerini bir kahve makinası yüzünden vurdu", veya "BestBuy'ın Black Friday açılışında kapı önünde yere düşerek ezilen John Smith hayatını kaybetti" gibi enteresan haberler de oluyor. Çok enteresan bir gün ya. Tabii içeri girmek bir dert, içeride istediğini bulabilmek bir dert, istediğini bulduktan sonra bir de kasada parayı ödemek için sırayı beklemek bir dert. Herifler içeri girmeden önce dükkanın haritasını veriyorlar, kendimi önemli bir quest'te gibi hissetmiştim. O gün öğleden sonra oradan çıkabildim ben. Yani saat 6:30'dan 12'ye 1'e kadar orada geçirdim. Böyle bir macerayı ilk defa yaşamıştım. Topu topu da aldıklarım 6 tane falan DVD idi ve toplamda sadece 25 dolar falan kâr etmiştim, normal fiyatlar üzerinden. Hâlâ hatırlayıp gülerim yav, 25 dolar için yaptıklarıma bak diye. Zaten o sıralar alet edevat alacak param olmadığı için sadece DVD alabilmiştim. Yani orada aletleri yarı fiyatına bile satsalar, ne kredi kartım ne de param olduğu için alamazdım...

DONUK KIÇ SENDROMU

Tabii sonraki senelerde aklım başıma geldi, bir şey almak istiyorsam, almak istediğim dükkana geceden gidip sabaha kadar sıra beklemem gerektiğini öğrendim ve sonrasında da bu şekilde devam ettim. 2004 senesinde mi ne almak istediğim bir sürü alet için yine BestBuy'ın önüne gitmiştim, gece 1'de oradaydım, sandalyemi eldivenlerimi, PSP'mi falan götürdüm. Tabii sandviçlerimi, kutu kolalarımı falan da. Lan ne maceraydı be, hâlâ hatırlarım. Zaten öyle büyük TV veya ne bileyim ona benzer pahalı şeyler alacağınız vakit geceden sıraya gidiyorsunuz, sonrasında sabah 5'te falan firma yetkilileri gelip sıradakilere içeri girince istedikleri aleti alabilmelerine imkan tanıyan özel kuponlar dağıtıyorlar. Yani mesela BestBuy'ın kapısında "bu TV'den 20 tane var, ilk 20'ye kupon dağıtılacak" deniyor, o andan sonra en heyecanlı şey önünüzdeki adamları sayıp "oh çok şükür ilk 20'nin içindeyiz" demek oluyor. Bir keresinde hatırlıyorum, çok zayıf bir eleman, sabaha kadar ileri geri gidip sıradaki numarasını belirlemeye çalışıyordu. En berbat iş zaten 19-20 sınırında olmak. Çünkü doğru saymadıysan yandın, sabaha kadar boşa bekledin, saydıysan şanslısın. İşte bu zayıf arkadaş sabahleyin BestBuy yetkilileri kupon dağıtırken benim birkaç sıra arkamdaydı, bu herifin tam önündeki adama son kupon verildi. Bu durum elemanda o an şok etkisi mi yarattı nedir bilemiyorum, bayıldı, yere düşerken de kafasını beton duvara vurdu, tümden kendinden geçti. Ambulans çağırıldı, 2.5 dakika içinde ambulans geldi. Amerika'nın en muhteşem olaylarından biri bu zaten, ben benim mutfağı yaktığımda donla dışarı atlayıp "help me" diye bağırmaya başlamıştım, komşular ambulans çağırmıştı, itfaiye de ambulans da 3 dakika içinde gelmişti. Muhteşem bir olay ya, neyse, o gün o elemana çok üzülmüştüm, hâlâ hatırlarım o suratı. Ama dediğim gibi büyük bir şey, daha doğrusu pahalı bir şey alacaksanız geceden gitmekten başka bir çareniz yok. Bende artık alacak büyük bir elektronik kalmadı, istediğim her şeyi aldım çok şükür, sadece bir 3D HD Camcorder falan istiyorum, onlar çıkarsa ve ucuzluğa giderse onlar için saldırmayı ve geceden BestBuy önünde "camp out" yapmayı düşünüyorum. Ama benim sağım solum belli olmaz, alet ve teknoloji manyağıyım. İstediğim oyunlar veya Blu-Ray filmler yarı fiyatından aşağıya düşerse geceleyin yine gidebilirim, macerası güzel oluyor, enteresan enteresan tipleri seyretmek zevkli oluyor.

EVE GELİŞ

Her sene Black Friday'e gittiğimde genelde yorgun argın bir şekilde öğleden sonra saat 2'de falan eve geliyorum. İnanın soğuktan dolayı ne parmak kalıyor ne kıç. Burnum zaten kıpkırmızı oluyor ama aldıklarımı evde masaya dizip "ulan ne güzel kâr ettim beaaaaahhhh" deyip uykuya yatmak insana çok acayip bir his veriyor. Bu arada o gemiyi kış vakti Amerika sahillerine çıkaran kaptana veya o yemeği kışın veren koloni başkanına az sövmüyor değilim. Ulan onca bahar ayı var, onca yaz ayı var, ne diye kışın ortasında verdiniz yemeği? Yazın versenize ulan, üstümüzde bir sweatshirt ile gidelim, temiz havanın tadını çıkaralım, kışın vallahi çok zor oluyor ya... Ama dediğim gibi geceden yola çıkmak, sabaha kadar üşümek, donmak, dükkanlarda milletle itişip kakışmak, kasada saatlerce sıra beklemek falan zor işler, ama eve gelip o yorgunlukla aldığınız onca şeye bakıp uykuya dalmak, bu MasterCard reklamlarındaki gibi: PRICELESS!!! Geçen sene kuzenim Neco ile hard drive olayına son noktayı koymuştuk! Ehuehuehue.

CYBER MONDAY

Tabii ki paranın su gibi aktığı, milletin alışveriş manyağı olduğu bu ülkede firmalar baktılar ki sadece cuma günü yetmiyor, son zamanlarda bir de Cyber Monday diye bir şey icat ettiler. Bu Cyber Monday'de de en önemli, en muhteşem "online deal"lar yer alıyor. Yani cuma sabahı donan kıçınız bu sefer evinizdeki veya pazartesi günü ofisinizdeki rahat sandalyenizde ısınarak alışveriş yapıyor. Zamanında Amazon'da çok harika ürünler gördüm inanılmaz fiyatlara ama bu Cyber Monday hiçbir zaman Black Friday'in yerini tutmuyor, yani akıl dışı indirimler pek olmuyor bunda. Ama "donuk kıç" sendromuna kapılmak istemeyen milyonlarca kişi var bu ülkede, onlar için de Cyber Monday güzel bir olay bence. Bense kıçım donsun, yansın fark etmez, elektronik alet, yani gadget manyağı olduğum için Black Friday, Cyber Monday falan ne varsa saldırıyorum...

GÖK GIVES THANKS TO YOU

Madem bu kadar "Şükran Günü"nden bahsettik, ben de yeri gelmişken buradan siz okurlarıma bunca yıldır yazılarımı okuyup beni desteklediğiniz için teşekkür ediyorum. 10 senedir Amerika'da yaşamama rağmen, Türkiye ile ilişkim hiçbir zaman kesilmedi, bunda siz okurlarımdan aldığım sevgi ve gücün de rolü olduğunu düşünüyorum. Bugün yaş günümdü, 25 Ekim... Evet bu arada müdürüm Sinan sanırım bundan sonraki ay da yazıyı 25'inde yollarsam beni kovacak. Ehuehueh. Evet, bugün yaş günümdü ve Facebook üzerinden 400'ün üstünde yaş günü tebriği geldi, bu benim için inanılmaz, çok hoş bir şey, çünkü binlerce kilometre uzakta olsam da hatırlanmak, takip edilmek güzel bir şey. O yüzden buradan bir kez daha yıllarca yazılarımı okuyup beni desteklediğiniz için teşekkür ediyorum!



HAYALET GEMİ

Kaan Alkın
kaan@oyungezer.com.tr

Suyun kokusu

Hava kararalı bir hayli vakit oluyor. Monitörlerin ışığı altında bir iki satır bir şeyler karalamaya uğraşıyorum. Yüzüme vuran bembeyaz ışık yüzünden oda olduğundan daha bir karanlık görünüyor gözüme. Bir iki kelime yazıp silip tekrar karanlığa çeviriyorum yüzümü. Eskiden karanlık daha bir ürkütücüydü sanki. Şimdilerde çok mecbur kalmadıkça en karanlık gecelerde dahi ışık yakmıyorum. Hoş kokulu mumlar, bal rengi titrek ışıklarıyla duvarları tatlı tatlı okşamak yerine karanlığın da, sessizliğin de huzurunu kaçırıyor. Bu huzursuzluğun içinde kafamı toparlayıp insanın kabuğunu kırmasından, çatlaklardan sızan ışıklardan, değişimin nasıl da alengirli ve saman altından su yürüten bir şey olduğundan bahsedecektim aslında. Ama şu aralar dikkatimi çok daha fazla dağıtan bir şeyler var bu şehirde. Eskisinden daha farklı, daha baskın bir şeyler. Bir gün önce bu kadar canımı sıkmayan, dikkatimi dağıtmayan, algıda seçicilik duvarıma toslayıp kalan, daha doğrusu umurumda olmayan bir şey. Bugün genzimi yakıyor kendisi. Düşüncelerimin akışını bozup aralara giriyor gerekli gereksiz. Sokakta yürürken insanların anlamsız bakışlarla karşıladığı, bir o kadar anlamsız mimikler yapmama neden oluyor. Derimin altına kadar işleyip saatlerce, bazen günlerce peşimi bırakmıyor. Ne yediğimden tat alabiliyorum ne içtiğimden. Sadece sigaramın dumanı boğazıma oturup genzimi tıkadığında kesintiye uğruyor bu sakıncalı süreç. Hayatımın gidişatını, benim dengemi bozan birkaç şeyden biri bu günlerde, "koku".

Bazı durumlarda, yapılacak hiçbir şey yoktur. Bazı durumlarda bu hayatta yapabileceğin tek şeyi yapmak zorunda kalırsın. Bu hayatta sadece ileri doğru gidebilirsin.



Bu şehir eskisinden çok daha kötü kokuyor bu günlerde. Araçların çıkarttığı pislikten, sokak aralarındaki çöp yığınlarından, her şehrin problemi olan kokulardan bahsetmiyorum. Bazı sabahlar evden çıkarken yeni kesilmiş çim kokusu karşılıyor beni binanın kapısında. Bir tebessüm bulaşıyor yüzüme gözüme. Derin derin içime çekiyorum arabama yürüyene kadar. Biner binmez camlarını açıyorum arabanın, kokunun bir kısmını hapsederim belki içeriye. Ama uzun sürmüyor bu mutluluk. Her sokakta bambaşka kokular delip geçiyor burnumu. Kimi içimi kaldırıyor, kimi hepten midemi bulandırıyor. Öyle şehrin karanlık sokaklarında gezindiğim falan da yok. Gayet standart bir güzergâhtan gidiyorum ofisime.

Bir zamanlar fazlaca steril görünüme sahip dükkanlara girip çıkarken yaşadığım bir duygu. Parfümeri dükkanları, reyonları her zaman düşmanı olmuştur fazlaca hassa burnumun. Ama onların yarattığı tıkanıklık hissiyatı bile örtemiyor burnuma gelen pis kokuları. Sözde temizlik malzemelerinin, sözde temizlenmiş zeminlerde bıraktığı iğrenç tat, buram buram yükseliyor yerden. O sırada bir süredir duş almayı ihmal eden bir iki insan geçiveriyor yanımdan. Kokuların birbirini bastırması gerekirken, iki koku birbirine giriyor. İyice ağırlaştırıyor havayı. Bir iki mağaza ileride başlayan restoranlardan yükselen yemek kokuları katılıyor bu ufak cümbüşe. Ambalajındaki ürünlerin kokuları, yeni televizyon ve elektronik aletlerinkine karışıyor teknoloji mağazalarından birinin önünden geçerken. Kahve dükkanına yaklaşınca başımın ağrısı biraz geçer diye umut ediyorum. Kahve kokusu hep hoşuma gitmiştir, çok içmesem de. Bir an burnuma çalınırken kahve kokusu, az ilerdeki şekerci dükkanının her nedense bana hep çok sentetik gelen kokusu buruşturuyor yüzümü. Ama bütün bunların gerisinde gizlenen ve hepsinden çok daha kötü kokan, dizlerimin bağını çözen, korkularımın tamamını su üstüne çıkartan, karamsarlığa iten, depresyona sokan, yüzümü allak bullak eden, genzimi hepsinden fazla tıkayan, insanlığa dair ne umudum varsa hiç eden, mutluluğumu alıp götüren, saçımı çekip parmağını gözüme sokan bir koku daha var. Nereye gidersem gideyim peşimi bırakmayan, açıktan açığa bana meydan okuyan, pis pis sırıtan, yüzsüz ve muhtemelen de bir hayli üçkağıtçı bir koku var.

Yüzlerce, binlerce insanın, çürümüş, kokuşmuş düşünceleri kırıyor burnumun direğini.

Kurtarılabileceklerinden çoktan umudu kestiğim insanları görmemeyi, duymamayı tercih ederken, algımın duvarlarını elimdeki yeni kat planına göre yerleştirirken, havalandırmadan yükselen pis kokuların önünü nasıl keseceğimi düşünmemiş olmak, iyiden iyiye ufaladığım egomun kalan son kırıntılarını zedeliyor sanırım. Görmediğim, duymadığım, kokusu burnuma ulaşmayan milyarlarca insanın, kurtarılamayacaklar diye fişlenebilme ihtimali, yeni bir yola girdiğim bugünlerimde altımdaki zemini sarsmaya devam ediyor. Bir fırsat bulup bir zamanlar çok sevdiğimi söyleyebildiğim, kokuşmuş beton ormanından uzaklaşmayı başardığım zaman, oturuyorum yeşilin tam ortasında tek başıma. Her şeyin olduğu gibi kalmayı başardığı, her şeyin görmeye, dokunmaya, duymaya, koklamaya değer olduğu topraklarda. Toprak kokusu ciğerlerimi doldururken, akşam serini içimi ısıtıyor. Derenin şırıltısı ruhumu okşuyor. Beton ormanda gezerken içimi kaldıran böcekler dahi canımı sıkmıyor. Sevgiyle selamlıyorum hepsini. Selamımı alıp hal hatır soruyorlar. Sonra yollarına devam ediyorlar. Karanlık örtüyor hepimizin üstünü usulca. Her şey olması gerektiği gibi. Basit ve güzel.

Evime dönmek zorundayım eninde sonunda. Sokaklarda gözlerim kapalı, kulaklarım tıkalı, burnumu kapatarak, suratımı buruşturarak yürüyorum. Her şeye rağmen iyiyim. Her şeye rağmen bu hayatta yapabileceğim tek şeyi yapıyorum, "ileri doğru gidiyorum".



HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Bölü

Biz tek hücreli canlılar değiliz. Bölünerek çoğalmıyoruz, aksine azalıyoruz. Ama ne yazıktır ki, birebir karşımızdakinde en ufak bir farklılık bulduğumuzda, içimizde bir şeyler ona karşı bilenmeye başlıyor. Dış görünüşü, düşünceleri, deri rengi, inancı, ırkı, tuttuğu takım, yan okulda okuyor olması, anlamadığımız bir dil konuşması… Kardeş insandan yabancılaşmak için kendimize bulduğumuz yolların haddi hesabı yok. İçimizdeki "ben"cillik tohumu o kadar güçlü ki, "ben" olmayan her şeyi ve herkesi bir tehdit olarak görüyor.

Ve bununla mücadelemiz iki şekilde oluyor: Ya "ben"i çevremize empoze etmeye çalışıyoruz ya da kendimizi insanlardan soyutlayıp farklılıklarından faydalanma fırsatını kaçırıyoruz. Ama Yaradan bizi "farklı ırk ve dillerde yaratmış ki, birbirimizle tanışıp birbirimizden öğrenebilelim". Bu ne demek, hiç düşündünüz mü? Dünya, mikro ve makro evren tek bir insanın, tek bir milletin tümüyle kavrayamayacağı, anlayamayacağı kadar karışık. Öğrenmemiz gereken, bir sonraki nesle aktarmamız gereken şeylerin sayısı sonsuza yakın. Ve insan ömrü hatalarından ders alıp yaptıklarının dünya üzerindeki sonucunu göremeyecek kadar kısa. İstisnasız hepimiz bu kısacık ömrümüzün çoğunu farklı bakış açılarını reddederek geçiriyoruz.

Dünya, mikro ve makro evren tek bir insanın, tek bir milletin tümüyle kavrayamayacağı, anlayamayacağı kadar karışık.

Farklı düşüncelerin ve bakış açılarının değiştirici gücünden korkuyoruz bence. Hele ki belli bir yaşı geçtikten sonra, o güne kadar düşman gözüyle baktığımız bir zümrenin en ufak bir fikrine "mantıklı" demek, korkunç bir düşünce haline geliyor. Çünkü bunu yaparsak, o yaşımıza kadar yaşadıklarımızın, inandıklarımızın yüzde yüz saf doğru olmadığını kabul etmiş oluyoruz. Bize verilen ömrü hatalı bir düşünce sistemine inanarak geçirmiş olma fikri ise ta temelden bizi titretecek kadar korkutucu geliyor. Ama görmediğimiz gerçek şu ki, ulaşmaya çalıştığımız doğru tek olsa da, ona giden yollar birden fazla olabilir.

Her türlü ayrımcılığın köküne kibrit suyu ekmemiz gerekiyor. İnsanoğlu olarak kendimizi tanımamız, oradan yol çıkarak evreni anlamamız ve potansiyelimizi gerçekleştirmemizin önündeki en önemli engellerden birisi ayrımcılık. "Benim namaz kılan arkadaşım da var, ateist arkadaşım da var" kavlinden bir şey değil söylediğim. Herkesle arkadaş olmak, hele ki "dostluk" gibi günümüzde içinin hayli boşaltıldığını düşündüğüm bir kavrama sarılmak mümkün değil. Ama dinlemeyi ve anlamayı öğrenmemiz lazım. Karşımızdaki insanın söylediklerine kulak tıkarsak, onun da bizi dinlemesini bekleyemeyiz. Birbirini dinlemeyen insanlar, bir süre sonra düşmanlaşır, sonunda birbirinin yaşama hakkını kendinde görmeye başlar.

Bu söylediklerimin arkasında olduğumu göstermek istiyorum sizlere: Son 3 yıldır, ayrıldığımız Level dergisiyle aramızda olan sürtüşmelerden bazılarınızın haberi vardır. Olmayanların da öğrenmesine gerek yok, tatsız, sevilen isimleri yıpratan konular. Ama ben bu sürtüşmenin giderilmesi için ilk adımı atmak istiyorum artık: Sevgili Level yönetimindeki eski arkadaşlarımız, bize bir mail atmanız veya telefon açmanız yeterli. Kimsenin kimseden özür dilemesini beklemiyoruz, yıllarca birlikte çalıştıktan sonra bıçak gibi araya giren bu sürtüşmelerin sona ermesi tek dileğimiz. Oturalım, bir kahve içelim ve konuşalım. Birbirimizi daha iyi anlamaya çalışalım. Eminim bir orta yol bulacağımıza.

Evet sevgili okur, sen de hayatından ittiğin birisine fırsat vermeye ne dersin?

BLAXIS'İN HAYATI KOLAYLAŞTIRMA REHBERİ

Hepimiz oturarak çalışmanın getirdiği koca göbeklerden muzdaribiz. Ben bu yaz bu konuda artık bir şeyler yapayım dedim ve profesyonel diyetisyene gittim. Verdiği diyete düzenli olarak uyduğumda faydasını da gördüm. Çoğunuzun da göbecikleriyle dertli olduğunu bildiğimden, sizlere birkaç önerim olacak.

Her gün 8 ila 10 bardak su için. Çoğunuzun kolayla beslendiğini biliyorum, ama gazlı içecekler mahvediyor kilo durumunu. Bir rivayete göre bir kutu kolada 14 kesme şeker olduğunu biliyor muydunuz? Evet, diyet kola dahil.

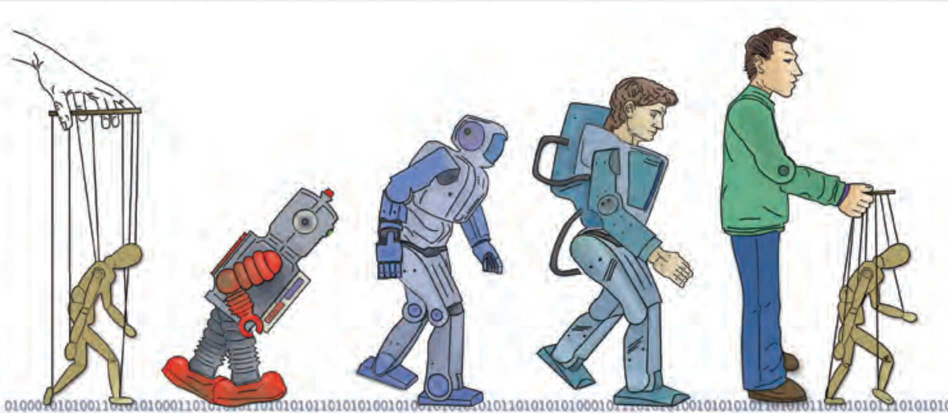
Akşam 8'den sonra yeme huyunuz varsa, hızla kesin. İlk başta çok zorlanacaksınız ama faydasını göreceksiniz.

Düzenli uyuyun. Az ve düzensiz uyuyan insanlar, normal uyku düzenindeki insanlara göre %20 daha kilolu olma eğilimindedir.

Azıcık da olsa spor yapın. Hiçbir şey yapmaya imkanınız yoksa, merdiven kullanın.

Yaşınız 30'u geçtiyse, bunları birkaç ay uygularım, sonra eski halime dönerim demeyin, verdiğiniz kiloları cart diye geri alırsınız ve bu sefer hepsini yağ olarak alırsınız. Hayat alışkanlıklarınızı değiştiriyorsunuz, unutmayın.

Ve sağlığınızı ve moralinizi etkileyecek kadar kilolarınız rahatsız ediyorsa, diyetisyene gidin ve verdiği diyete uyun. Kendiniz için faydalı bir şeyler yapıyor olmak moral ve kendinize güveninize +2 verecektir.





RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Kanatlarımız olmadan da uçmayı isteyebiliriz

Üç yıl olduğuna göre, "yılın bu zamanları diye" bir genelleme yapabilirim artık. Yılın bu zamanları ben bir dağılıyorum. Gündelik yaşamla bağlar iyice gevşiyor, her şey "eskiler" oluyor. Onlar mı gelip beni buluyor yoksa ben mi kendime fark ettirmeden karıştırıyorum, çıkartıyorum bilmiyorum ama her taraf anıyla doluyor. Çantamın en açmadığım gözünden 2008'de kutladığımız bir Damla doğum gününün pasta fişi çıkıyor mesela, niyeyse bugünü beklemiş elime dokunup varlığını hatırlatmak için (halbuki masraf yazabilirmişim vaktinde bulmuş olsam :). Defterimin yeni -zannettiğim- sayfasını açıyorum, geçen yıl aldığım bir not çıkıyor: "İnceleme sayfalarına bilgi kutucukları eklenecek" diyor, hatırlıyorum neyden bahsettiğini, OGZPedia'yı kararlaştırdığımız toplantının hazırlık notu, o toplantıda yediğimiz kurabiyelerin tadını alıyorum. Mesela odamda oturmuş bilgisayarımı toparlamaya çalışıyorum yer açmak için, bu derginin ilk sayısına yazdığım yazıyı buluyorum, gözlerimin dolmasını boşver, ayaklarım donuyor.

Berbat hafızama rağmen ben bile farkındayım, genellikle ayrıntıların içine saklanmış biçimde Oyungezer'i çok kez tarif ettim bu sayfalarda. Bazen dana gibi bir başlıkla bazen de alakasız bir yazının en görünmez satır arasında bir şeyler yazdım. Bazıları en okunmaz fontlarla yazılmıştı, bazıları da o anki ruh halime göre aslında hiç de mümkün olmayan bir "Oyungezer böyledir" saptamasıydı, "aaa bu iyi fikirmiş, yazalım" değil de "böyle olmalıyız biz" kararlılığı içinde defterlerimiz yerine doğrudan dergiye not düştüğümüz bir sürü şey var. Ama hepsi gerçek olmadı. Bazı şeyler hep pazartesiyi bekleyen rejim meraklısının psikolojisiydi, henüz o pazartesi gelmedi. Bazıları da derginin çok kolay adapte olabileceği ama okurlarından çekindiği için bir türlü hayata geçiremedikleriydi. "Ya beğenmezlerse?", "ya yanlış anlarlarsa?", "ya sahte bulurlarsa?", "ya sulu/soğuk/amatör/aşırı ciddi/alakasız/burnu büyük" gelirse okuyanlara? Zaman zaman bunların her birini hak edecek şeyler yaptığımızı da biliyoruz ama hâlâ bunlardan biri değil Oyungezer işte, sadece bazen cozutan bir dergi. "Bazen cozutmak" ne kadar güvenli, değil mi? Özellikle altına saklanmaya çalışmasak da orada durduğumuz sürece terk etmek istemeyeceğimiz kadar sıcak bir yorgan gibi.

Bir yıl önce falandı, pazarlama-reklâm eğitimi almış okurlarımızdan biriyle muhabbet ediyorduk. "Peki siz oyuncularla aynı dili konuştuğunuzu göstermek için nasıl çalışıyorsunuz, anahtar sözcükleriniz neler" gibi bir şey sormuştu. Herhalde bir konuda cahil oluşuma hiç bu kadar sevinmemişimdir; "Ne anahtar sözcüğü?" Hakikaten, dergicilikte anahtar sözcükler belirlemek gibi bir aşama olduğunu hiç duymamıştım, düşünmemiştim o ana kadar. Formüllere uymaya çalışan sözcük falan olmadı hiç bizde, sadece bildiğimiz dilde konuştuk.

Gerçekten de sürekli kendini aldatıp duran basit iradesinden başka çok da bir şeyi olmayan bir insan gibi Oyungezer. Tonla zaafı var. Pazartesileri kaçırabiliyor, "bu son" diyebiliyor, "daha vakit var" diye kandırabiliyor kendini ya da "hazır değilim, yapsam da başarılı olamam nasılsa" gibi bahaneler üretebiliyor. Bu "kötü" özelliklerin hiçbirinin arkasına da "ama daha üç yaşında, zamanla düzelecek" gibi şeyler getirmeyi düşünmüyorum. Çünkü biliyorum, asla kusursuz olmayacak bu dergi. Tecrübe edeceği, görüp öğrendikçe etkileneceği çok şey olacak doğru, ama hiçbir zaman mükemmel olmayacak. Çünkü bu dergiye yazan, onu şekillendiren hiç kimsenin yok böyle bir özelliği. Oturup kafamızı taşlara vurarak dertlenmiyoruz, salakça yakınmıyoruz her şeyden ama farkındayız, hepimiz hasarlıyız, kaygılarımız, sinir bozukluklarımız, tamir edemediklerimiz ve pişmanlık duyduklarımız var. Ve bu gerçek yaşadıklarımızı bir tarafa bırakıp "anahtar sözcüklerle" konuşmayacağız sizinle. İyi hissederken iyi, kötü hissederken mutsuz yazılar yazmaya devam edeceğiz.

Oyungezer kusursuz olmayacak, büyümeye ve öğrenmeye devam edecek ama.



Hadi bize kek yapın, daha üç yaşındayız, her türlü yalanı iştahla yeriz :)



CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

iRetro

Bütün bir ay yeni yaş kutlamaları ve planlarıyla geçince, Ekim ister istemez muhasebe ayı haline geliyor Oyungezer ofisinde. Finans tablolarıyla pek işimiz olmadığından biz de geçen yılların muhasebesine kaptırıyoruz kendimizi. Üstelik iki ayrı yaş günü var bu ayda… Çünkü ayın ilk günü PC Gamer Türkiye'nin yayın hayatına başlamasının, yani Serpil ve benim çıkardığımız ilk derginin yıl dönümü. Oyungezer üçüncü yaşına basarken biz de oyun editörlüğündeki on ikinci yılımızı devirmiş olduk. On iki be sevgili okur, yaşlandık resmen. Biz bu işe başladığımızda Metal Gear Solid diye bir oyun yoktu, Starcraft hâlâ yeni bir oyundu.

O zamanlar "herhangi bir PC oyunu retro olarak adlandırılmalı mıdır" diye tartışırdık mesela, "yoksa sadece C64 ve Amiga mı eski sınıfına girer". Wolfenstein 3D bile topu topu altı senelikti ve yanlış hatırlamıyorsam ancak ondan öncesini retro kabul etmek gibi bir algı vardı. Sonra o zamanlar MMO diye bir şey yoktu. Ultima Online vardı sadece ve gün gelip bu tip binlerce oyun yapılacağını tahmin etmekten uzaktık. Zaten UO'yu da oynamamıştık daha, rivayetini duymuştuk sadece: "Nasıl yani MUD gibi mi?", "Yahu MUD gibi değil grafikli diyorum." O zamanların oyun sohbetlerini dinleseniz şimdi gülmekten yarılırsınız. Sanırım o zamanlardan bu yana aynı kalan tek muhabbet süper bilgisayarı olanlara kem gözle bakmak: "SLI ne abi, bin dolar verememem ekran kartına Riva 128 neyine yetmiyor!"

Sektörün bu hale gelmesinin sebebi bizim hep daha büyük, daha güzel oyunlar istememizden başka bir şey değil.



Ama geçmişi hatırlarken, o zamanlarda bile en keyifli olanın geçmişi hatırlamak olduğunu görmek garip. Bizden yeni kuşaklara siz ne hatırlarsınız Commodore'u diye caka satardık: "Olum bütün oyunlar kasetteydi, bir kasette yirmi tane oyun olurdu ama kaset değiştirdin mi kafa ayarı yapman gerekirdi." O zamanlar, bırakın şimdi retro olmayı, tarih oldular. Commodore kuşağının pek azının oyunlarla gerçekten alakası kaldı. Çoğu evli barklı, oyun dediğin de işte vakit kalırsa ayda bir PlayStation 3'ü açabilmek çoğu için.

Commodore zamanlarını anmak bir yandan da oyun dünyası evrilirken ne kadar çok şeyin değiştiğini, o kültürün güzel yanlarının kaybolup gittiğini hatırlamak demek. Eskiden oyunları üç, bilemediniz beş kişi yapardı. Oyun dünyası güçlü fikri mülklerin serileri tarafından domine edilmemişti. Bir oyun yapmak milyon dolarlara mal olmadığından da yeni fikirler denemeye izin vardı. Kötü bir fikir en fazla üç gencin bir iki ayına mal olurdu. O kadar çok oyun vardı ki hepsini bilmek, takip etmek falan da imkânsızdı. Ne dergiler yeterdi hepsini anlatmaya, ne de oyun satan abiler. Her hafta yeni bir kaset doldurtup onlarca yeni oyun denerdiniz. Çoğunu on beş dakika oynardınız. Ama sevdiğiniz bir oyun oldu mu da aylarca kalkmazdınız başından. Aynı bölümleri, aynı ekranları, aynı hareketleri binlerce kez tekrarlardınız. Bir de skor olayı vardı tabii. Hemen her oyunda puan vardı ve oyun oynamanın birinci hedefi yüksek puan yapmaktı. Evde üzerinde kocaman High Score yazan bir defterimiz vardı, abimle yaptığımız puanları kaydederdik. Gerçi genelde bütün skorlar anneme ait olurdu, nedense annem oyun oynarken hiç ısınmazdı pis adaptör.

O zamanlar mesela bir oyunun yenisini beklemek gibi bir şey yoktu. Oyunların nadiren devam bölümleri gelirdi ve onlar da genelde kötü olurdu. Yeni oyunların hep bilinmedik isimleri vardı ve oyunu yüklerken türünün ne olduğunu bile bilmezdik. O heyecanı anlatamam, her seferinde "Acaba güzel çıkacak mı?" diye bekleyerek üst üste onlarca oyun yüklemek…

Eski kokan yeniler

Bu kadar geçmişe gidip tatlı tatlı hatırladığıma bakmayın. Bugün oyun dünyasının gelmiş olduğu noktadan hoşnutsuz değilim. Ne sektörün bu denli endüstrileşmesini, ne serilerin ağırlığını, ne de birkaç yayıncının sektörü yutup bitirmiş olmasını yadırgıyorum. Böyle olmak zorundaydı, aksi mümkün değildi. Sektörün bu hale gelmesinin sebebi bizim hep daha büyük, daha güzel oyunlar istememizden, her oyunda her özelliği aramamızdan, ufak tefek ve dar bütçeli oyunlara burun kıvırıp hit olmuş serilerin peşinden koşmamızdan başka bir şey değil. Madem böylesini istiyoruz, böylesini oynuyoruz.

Ama oyun sektörünün o kadim zamanlarının, o eski kültürünün heyecanlarını da özlüyorum. Ve ilk duyduğunuzda garip gelecek belki ama özledikçe iTunes Store'a girip iPhone oyunları indiriyorum. Ömür boyu kendimi mobil oyuncu olarak görmedim. Çekmecede duran PSP'ye altı ay el sürmemiş bir adamım, hele Apple'a bir türlü ısınamadığım da bilinir. Ama iPhone oyunları manyaklığa dönüp, bir araya gelen hevesli üç beş genç yeniden oyun yapar olduğundan beri tekerrür ediyor tarih. Farklı platform, oyun türleri ve teknik detaylarla olsa bile o Commodore günlerinin kaosu yaşanıyor iPhone'da. Ne halt olduğuna dair zerre fikrim olmayan oyunları kurup kurup siliyorum. Üç beş tane güzel oyun buldum, aynı bölümlerini oynayıp duruyorum.
O kadar çok açıdan benziyor ki bu oyun dünyası eski günlere. Üstelik kafa ayarı yok, hem oyunları ve skorları da kaydediyor. Bir tek oyun satan abileri özlüyorum, öyle bir iTunes yapsalar ya. Bir abi olsa, "bak süper oyun geldi" dese yine.

Posta İdaresi



Duranlar, duraksayanlar ve devam etmek isteyen üçüncü şahıslar için üçüncü şans

Ağzı laf yapan biri olsaydım eğer, anlamlı laflarım olsaydı, öğretmen olmak isterdim. Hayatımı adadıktan sonra pişmanlık duymayacağım, neredeyse kutsal sayılabilecek bir meslek. Fen bilgisi ya da eski ismiyle tabiat bilgisi öğretmenliği olabilir mesela. Neden diye sormayın, ya da sorun, "tabiatı bilmek ve anlamaktan daha önemli ne olabilir" cevabını alın. Cevap kendi içinde bir soru barındırdığı için, en iyisi siz yine de sormayın.

Öğretmen değilim, sanırım olamayacağım. Ancak benzer bir sorumluluk hissediyorum üzerimde. Sorular soruluyor, cevaplar aranıyor, kim kime neyi öğretiyor, çoğu zaman belli olmuyor. Sonunda herkes bir şeyler öğrenmiş, herkes kazançlı, herkes mutlu. İdeal son.

Sonu yok, yalan söyledim. Hani; bu kadar yeter diyebilen aptal nerede? Hangimiz işimizle başımızın farklı irtifalarda yer almasının geçersiz bir bahane olduğunu itiraf edebilecek kadar cesur? O yüzdendir ki birileri duruyor, duraksıyor, kimsenin bakmadığı zamanlarda. Oyungezer ise yürümeye devam ediyor. Önceden çizilmiş olanlardan değil, kendi yolundan gidiyor. Biliyor ki onun gibi binlercesi peşinde değil, yanında yürüyor.

37. Posta İdaresi'ne hoş geldiniz. Burada herkese yetecek kadar şans var.

ÇEKİRGE BİR SIÇRAR, İKİ SIÇRAR...

3. yılda dayanamayıp bu mektubu yazar. Yaklaşık 9 yıldır takip ettiğim dergiye bu kadar süre sonra havaların bozduğu bu günlerde ilk mektubumu atmak... İlginç bir hismiş. Neyse, zararın neresinden dönsek kârdır :)

Aklıma gelen tek istek yeniden kendi aranızda turnuvalar yapıp bunları Berkant abiye yazdırmanız. Bunun dışında bir şey söyleme ihtiyacı duymuyorum. Ne de olsa dergicilik adına ne yapmanız gerektiğini ve ne yaptığınızı gayet iyi biliyorsunuz.

İyi ki doğdun Oyungezer. Gerek Türkçe'nin kullanımına verdiğiniz hassasiyet, gerek içeriğiniz ve yazar olan herkesin samimiyeti, kaliteniz ve daha sayamayacağım bilimum özelliğiniz olsun, bunca yıldır bizim için aileden farksız olduğunuz için teşekkürler Oyungezer. Nice yıllara.
Emre "Niaxus" Vesek

***Türkçe'nin* değil *Türkçenin*, *bilimum* değil *bilumum* desem, hassasiyet göstermenin ötesinde gramer Naziliği yaptığımı düşünür müsünüz acaba? ^^;**
Ailemizin bir parçası olduğun için teşekkür ederiz Emre. Hapşırdıktan sonra "çok yaşa" ve akabinde "hep beraber" denir ya, işte öyle.

SABAHA KADAR

Sayın Eren Abi, saygıdeğer Oyungezer ailesi ve sevgili okurlar; Oyungezer'in kuruluşunun 3. yılı kutlamalarına hoş geldiniz (yayınlanırsa süper bir giriş yapmış olurum =) Nasılsınız? Umarım iyisinizdir, şahsen ben çok iyiyim. Daha önce de bir mektup yazmıştım ama o kadar iyi değildi, kabul ediyorum. Neyse girişi çok uzun tutmayıp sorulara geçiyim.
Aslına bakarsan önceki mektubun bundan çok daha iyiydi Kutay... Şaka şaka. Süper bir giriş oldu sahiden. Açılış konuşmasını uzun tutmayınca, parti heyecanındaki tüm okurlar çok sevindi.

1) Bir ay içinde çıkan tüm oyunlara yetişmek sizin için zor olmuyor mu? Yani hepsine bir ay içinde dergide yer verebiliyor musunuz? Arada kaynayanlar veya sonraki aylara sarkanlar oluyor mu?
65536 kişilik bir ekibe sahip olunca, ı-ıh, zor olmuyor pek. Ama arada kaynayan oyunlar oluyor mutlaka. Malum, yerimiz sınırlı. Bu ay sayfa sayımızdaki artışa rağmen her istediğimizi sığdıramadık yine. Bazen bazı incelemeler sonraki aya aktarılıyor, bazı talihsizler kendilerine hiç yer bulamıyor... Her editörün en az bir kez başına gelmiştir sanıyorum.

2) Ben sıkı bir Devil May Cry fanıyım. DMC4'ü bitirdiğimden beri yeni DMC'nin duyuruluşunu bekliyordum ve sonunda duyurulması beni çok mutlu etti. Ama benim anlamadığım şey sırf Dante'nin tipi değişti diye "DMC benim için bitmiştir" ya da "Bu oyunu oynamam ben, en iğrenç DMC oyunu olacak" demeye başladı herkes. Sırf Dante değişti diye oyunu bırakan fanlar (fangirl) bence fan değildir. Ve ben şahsen yeni tipini sevdim. Sizin dergi de ikiye ayrıldı mı yeni Dante'yi sevenler ve nefret edenler olarak?
Biz de bir süre aramızda dalgasını geçtik ama o kadar uç düşünceler beyan etmedik tabii. Edenler ya ciddi değildir ya da mantıklı düşünemiyor demektir. Aslına bakarsan kendilerini fanlıktan dışlamaya gerek yok, zira fan olmaya da gerek yok. Niye oluyorsunuz ki? Ben istesem de olamıyorum mesela. "Benim için yeri ayrı" ile "hoşlanmıyorum" arasında gidip geliyor benim beğenim hep, "hastasıyım" ile "nefret ediyorum" arasında değil. Fazla mı akılcı davranıyorum ya da akılcılığın fazlası olur mu? Neyse.

3) Ben ayrıca Capcom'un başka bir serisi olan Sengoku Basara serisinin de fanıyım. Yeni oyunu Sengoku Basara Samurai Heroes (Japonya'da Sengoku Basara 3) Ekim ayında Avrupa ve Amerika çıkışını yapmış olmasına rağmen Tekmili Birden'deki Ekim'de çıkacak oyunlar kısmında görünmemesi beni biraz endişelendirdi. Acaba bu oyunu incelemeyecek misiniz? İlk oyundan beri ilk kez bir oyun Japonya dışında çıkıyor (spin off'lar da var sadece 3 oyun değil =) ve ben dahil pek çok SB hayranının bu oyunu görmek istediğini düşünüyorum (siz meşgulseniz sizin için ben de inceleyebilirim XD).
İnceledik ki! Volkan inceledi ki! 102. sayfada ki! Değişmediyse tabii... *(Değişti ki! -Serp.)* Bir ay içinde sayfa planının ortalama kaç



25. yaşın kutlu olsun Mario! Biz daha üçteyiz...

"İyi ki doğdun Oyungezer!"









kez değiştiğini söylesem, çeneniz yerçekiminin etkisine kapılır.

4) PSP'ye çok sağlam oyunlar çıktığı için bir PSP edinmeyi düşünmeye başladım. Sizce birkaç sağlam oyun için PSP alınır mı?
Aklındaki birkaç oyunu oynayıp bırakacaksan alınmaz ama başka sağlam oyunlara doğru yelken açacaksan alınır - ki piyasada PSP için herkese göre yeterince sağlam oyun olduğunu düşünüyorum.

5) İpek Abla'nın anime incelemeleri gerçekten çok hoşuma gidiyor, pek çok anime/mangayı onun sayesinde buldum ve çok hoşuma giden serilere rastladım (Bakuman ve Code Geass: Renya of the Dark gibi). Kendisine buradan teşekkür etmek istiyorum.
İpek de sana teşekkür ediyor, hatta mesajını kendisine ilettiğimde tepkisi tam olarak şu oluyor:
***İpek:* kyaaaa <3**
***İpek:* parantez hakkım var mı, yoksa moral olsun diye mi şeettin :)**
***Eren:* ikisi de (:**
***İpek:* İzlediğin, okuduğun serilere sevdiğin bir şeyler katabilmişsem çok sevindim :)**
***İpek:* (demek ki artık kapatıp gidebiliriz)**

Sorularım bu kadardı sanırım. Hepinizi böyle mükemmel bir dergi çıkardığınız için tebrik eder ve her ay dergiyi almak için beni kırtasiyeye koşturacak kadar heyecanlandırdığınız için teşekkür ederim. Pek fazla şey için koşmam. Ve evet bizim oradaki bir kırtasiyede dergi, gazete vs. satılıyor (sistım şatdavn =) Büyüklerin ellerinden, küçüklerin gözlerinden öpüyorum diyerek törenimizi sonlandırıyorum. Geldiğiniz için teşekkür ederim =)
Kutay "K" Kerimoğlu

Durun, daha buradan içmeye gideceğiz (limonata)! cCc Yeşilay cCc Şaka maka, cidden Yeşilaycıyım ben; Oyungezer partilerindeki limonata direnişimi üç yıldır sürdürmekteyim. Sigara ve alkole ihtiyaç duymadan da yeterince sağlıksız bir yaşam sürdürebileceğime inanıyorum.

SON HİLENİN SONUÇLARI

Merhabalar, herkese selamlar. İyisinizdir inşallah. Size birkaç sorum olacaktı ama ilk önce rica etsem mektubumu yayınlar mısınız?
Anlaştık! Ama başlığı anlayamadım ben ya, ühü.

1- "Goyun Sürüsü"ne katılmak için ne yapılır? Nasıl başlanır? Başvuru mu yapılır? Aydınlatın beni lütfen.
Birtakım zorlu testlerden geçmeniz gerekiyor. *Bir sürü Goyun* ile *bir Goyun sürüsü* arasındaki yedi farkı açıklamanızı istiyoruz mesela. *Guzu* eti sevip sevmemeniz de önemli bir etken.

2- Derginizi geç fark etmeme rağmen (Mart 2010) kısa sürede ısındım. Hatırlıyorum da küçükken "Bilim Çocuk" alırdık. Şimdi Oyungezer alıyoruz. İnsan ne çok değişiyor değil mi?
Bazen istemeden değişiyor, bazen istese de değişemiyor; tuhaf bu insanlar. Bilim Çocuk'un yerini tutmaz ama Oyungezer, tutar mı? Eskiden babamın aldığı Bilim Teknik'leri okurdum, şimdi arada bir NTV Bilim alıyorum, tavsiye ederim.

3- Ne yazık ki 2010'da(!) PS2 aldım. GoW gibi aksiyon oyunları varsa önerebilir misiniz (en korkulu soru türüydü bu galiba)?
Hnnngggh... *alnına konan sineği öldürür* Korkmaktan değil de gelen mektupların yarısının oyun önerisi isteğiyle dolmasını istemiyoruz, çünkü inanın ki doluyor. Kafamızdaki ya da en azından kafamdaki Posta İdaresi bu değil.

4- Sistemim iyi olmasına rağmen eski oyunları özlediğim için Age of Mythology'e geri döndüm. Siz de ara sıra eski oyunları özlüyor musunuz?
Özlemeyen oyuncu var mıdır acaba? Geçen gün sabaha karşı beş buçukta canım feci şekilde Counter-Strike oynamak istedi mesela; dayanamayıp kurdum, oynadım bir iki saat. Derken fark ettim ki özlediğim şey oyunun kendisi değil, arkadaşlarımla birlikte oyun oynarken edindiğim anılarmış. Konsolu açıp */quit* yazıverdim (kesinlikle sürekli ölüyor olmamla bir ilgisi yok). Yalnızca oyunlara özgü bir durum da değil bu aslında. Duyumsayabildiğimiz her şey, başka bir şeyleri hatırlatır. En çok da koku. Bazen, keşke uçup gitmeseydi dediğim...


Merdivende fotoğraf çektirmek sandığınız kadar kolay olmayabilir.

Sorularım bitti. Bugün bir arkadaşı "Goyun Sürüsü"ne kattım. Bu yüzden mutluyum. Neyse size iyi çalışmalar dilerim. Nice mektuplarda görüşmek üzere (:])
Çağrı Budakoğlu

[{(|:|)}] Smiley art'a yeni bir boyut kazandırdık, devrim yaptık, paradigma değiştirdik, ne yaptık bilemedim Çağrı. Haydi hayırlısı.

BAŞLIK ATMADA HİÇ İYİ DEĞİLDİM, PEK Bİ'ŞEY DE DEĞİŞMEDİ

Merhabalar Oyungezer ailesi. Ben sizi yıllardır takip eden bir okurum. Derginin bütün sayılarını aldım ve almaya devam ediyorum. Oyungezer forumlarından tanıştığım insanlarla kurduğum sohbet ortamını, okuldan veya çevremden biriyle kurabilmiş değilim. Bütün dergi çalışanlarını samimiyetle sevip saydığımı söylerken konuma geçiyorum.
Sadece ilgi alanları değil, kafa yapısı da birbirine benzer insanlar olmamızdan kaynaklanıyor bu sanırım. Okulda veya genel çevrenizde her türden insanla karşılaşabiliyorken, diğer herhangi bir Oyungezer okuruyla anlaşmanız çok daha muhtemel.

Öncelikle dediğim gibi derginin bütün sayılarını aldım ve almaya devam ediyorum, ancak Anadolu'ya dağıtılan versiyonunu aldığım halde koleksiyonumda Trakya versiyonunun da bulunması beni mutlu eder, o yüzden bir şekilde o sayıyı (Ekim 2010) bana gönderme imkânınız olabilir mi? (Her türlü para transferi benim için uygun olur.)
Olabilir tabii (uu, gelsin paralar). Paranın yarısını şimdi, yarısını iş bitince isteriz ama. Transfer için İsviçre'deki banka hesabımızı kullanabilirsin... Ofisimize uğrama imkânın varsa buradan da alabilirsin; hepsi olmasa da eski sayılar çatı katında bir yerlerde bulunuyor genelde.

İkinci bir konu ise Goyun hakkında. Ekim sayısında yayınlanan buzdolabının üstündeki Goyun magneti bayağı hoşuma gitti ve aklıma derginin böyle bir buzdolabı magnetini veya anahtarlığını promosyon olarak verip veremeyeceği geldi. Biliyorum, bir oyun dergisi olarak gözüküyor olabilirsiniz ve böyle bir hediye saçma gelebilir ama okuyucunuzla birlikte büyük bir aile sayılırsınız ve biz Goyun'u seviyoruz.
Saçma değil de pek bir masraflı olur gibi geliyor bana. Bir de hazır ürünlerdense el emeği göz

İngilizce Zamanı

Sevgili Oyungezer okurları... Biliyoruz ki hepiniz oyunlar sayesinde İngilizcede "how do you do, I am yattı uyudu" seviyesini aşmış insanlarsınız. Yine de söyleyin; İngilizce kursuna ihtiyaç duyduğunu düşünen kimse yok muydu aranızda? Geçtiğimiz ay katılım olmayınca, biz de bu ay yarışmanın kurallarını biraz daha esnetmeye karar verdik. Şöyle ki; İngilizce kursuna ihtiyaç duyduğunuzu ispatlayan herhangi bir şey gönderin bize. Ne kadar yaratıcı olursanız, kazanma şansınız o kadar yüksek. Yine katılım olmazsa torpil yaptırıp akrabalarımızı göndermeye başlayacağız kursa, ona göre.



nuru olunca daha çok hoşumuza gidiyor bizim. Demek istiyorum ki; DIY. Hatta yaptıktan sonra bize de gönderin, sevelim, okşayalım, buzdolabımıza yapıştıralım.

Son olarak, İstanbul'a pek sık gelen biri değilim, ama bi' geldiğimde elimde pasta, börek, kuru pasta, içecek, vesaire şeylerle kapınızı tıklatsam tepkiniz ne olur?

***Nom nom nom* olur. Benim ofiste olduğum, Volkan'ın ofiste olmadığı (adam KARNI TOKKEN hepsini yiyebilir) ve ofis ahalisinin bir bölümünün rejimde olduğu bir gün gelirsen tepkimiz *hobareley* de olabilir. Habersiz gelmemen tercih sebebidir.**

Not: Mail'i göndereceğim adrese bakmak için dergiyi her elime aldığımda, gözüm başka bir yere takıldı ve o kısmı okuyup dergiyi yerine bıraktım, bilgisayarın ekranına bakınca tekrar elime aldım dergiyi ve baştan... Bu olay üç kere olunca biraz gülümsetti.
Erol Can ULUTAŞ

Gülümsetebilmek... Güzel bir his.

İYİ Kİ DOĞDUN GOYUN, İYİ Kİ DOĞDUN OYUNGEZER

Happy Birthmonth Oyungezer! Dergilerin ömrü kaç yıldır bilmiyorum. Kâğıtlar tükense bile başka platformlarda yaşamaya devam edebilirler. Ama bu derginin sürekli çıkacak olmasının nedeni; bu imkândan çok, fast-food yiyeceklere benzemesi (yani bu dergi de çabuk tüketilen, lezzetli bir şey ve özel bir sosu var), tek farkınız, sağlığa zararlı olmayışınız (acaba?). Bir dakika, Tarım ve Köyişleri Bakanlığı'ndan onay aldığınızı bir sayınızda bile görmedik! (S.O.S!) Neyse, tüm Oyungəzər (e'leri ters yazamıyorum kusura bakmayın) *(ama sen istersen biz yapabiliriz ki -Serp.)* ailesine mutlu yıllar. Blu-ray disk ile çıktığınız günleri de görürüz inşallah :) "İyi ki doğdun Goyun, iyi ki doğdun OYUNGƎZƎR"
Semih "goyungezer" Etiğ

İnsanın doğum günü annesinin karnından çıktığı gün müdür, yoksa oraya girdiği gün mü diye düşünür dururum hep. Oyungezer için de ilk sayımızın çıktığı Kasım 2007 midir bu tarih, yoksa daha önceden adının konduğu, merdivenli bir zaman mı? Fazla düşünmeye gerek yok, kutlayıp geçelim en iyisi =) Haydi eller havaya, hobaa!

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr**. Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Yazmadığınız sürece her gün askerlik süresi bir ay daha uzatılacakmış!

READ ME 2: HAPPY THIRD YEARS

Merhaba sevgili Eren. Bu sana yani size ikinci mektubum. Düşündüm de uyku tutmadığında, insanın gece saat üç bile olsa kalkıp mektup yazabileceği bir dergisinin olması gerçekten güzel şey. Madem ki bu ay üçüncü yaşını kutlayacak OGZ, ben de eleştiri dolu bir mektup yazmanın kutlamak için iyi bir yol olduğunu düşündüm.

Gerçekten çok düşüncelisin (:

(...) Sinan Abi demişken **(eh)** şuna da değinmek istiyorum. Biliyorum, derginin editör ve yönetici tayfası yıllardır bu işi yapıyor, tahminimce sorumlulukları da iyice artmıştır, hatta yorulmuş bile olabilirler. Ama hâlâ yaptıkları işi büyük zevkle yaptıklarından eminim ve bir neslin oyunlar hakkındaki görüşlerine direkt etki ettikleri su götürmez bir gerçek. Ancak artık dergide onların yazılarını, fikirlerini bulmak zorlaştı gibime geliyor. Serbest yazarlara saygısızlık yapmayı kesinlikle istemem ama genç oyuncuların, en azından bir neslin daha sevgili Sinan'dan, Tuğbek'ten, Burak'tan, onların çok değerli fikirlerinden öğrenecekleri çok şey var. Ayrıca ofis içerisinde olan bitenle ilgili daha çok bilgi verilebilir ve dergide daha eğlenceli bir hava yaratılabilir bence. Bu yazarların tatlı atışmalarıyla çok eğlenirdik eskiden.

Eskisi kadar katılımcı olamamaları, senin de belirttiğin gibi artan sorumluluklarından kaynaklanıyor. Derginin, daha doğrusu SETİ altındaki her projenin doğru düzgün işlemesi için birilerinin, okurların bakış açısıyla görünmez, ancak kallavi bir iş yükünün altından kalkması gerekiyor her gün. Onlar o işlerle ilgilenmese ne ben burada bu satırları yazabiliyor olurdum, ne de ortada yazılıp okunacak bir dergi olurdu. Dramatize ediyormuşum gibi görünüyor biliyorum ama durum sahiden de böyle.

Mini tam çözüm: Goyun sürüsüne katılmak için izlemeniz gereken yol tam olarak böyle.



Birkaç ufak isyan ve sorudan sonra da yazım bitecek :) Çok uzun olduğundan dolayı dergiye koymayabilirsin Eren. Veya kesip kırpabilirsin. Yahut önerileri dergicenek değerlendirirsiniz, belki sadece soruları yayınlarsın. Artık o zor görev senin :) Geçelim sorularıma.

İster istemez kırptım biraz. Hatta biraz değil, çok. Posta İdaresi'nin aşağı yukarı yarısını kaplıyordu mektubun yahu. Diğer okurların mektuplarını tamamen çıkartmaktansa, bunu kırpmak daha mantıklı geldi.

1. Yıllardır şöyle tadından yenmeyecek bir RYO oynadığımı hatırlamıyorum. Ancak Bioware, Dragon Age'le adeta içimde fırtınalar kopardı. Müptelası oldum oyunun çıktım. Hem Origins'i hem de Awakening'i ikişer kere oynadım. İkisi bana toplam 100 TL'ye mal oldu ve her kuruşuna değdi. Ancak bir download problemi yüzünden EA ile olan yazışmalarıma rağmen DLC'leri oynayamadım. Ve bildiğim kadarıyla oyun ek paketi ve tüm DLC'leriyle birlikte ekim sonu tekrar piyasaya sürülecek. Fiyatının 100 TL civarında olacağını düşünüyorum. Sence oyun bir 100 TL'ye daha değer mi? Not: Morrigan ablanın hastasıyız ve Witch Hunter da paketin içinde :) Ayrıca elimdeki oyunları ne yapacağım ben onu alınca ya :)

Elinde olan bir oyuna tekrar para vermek pek mantıklı gelmedi bana şimdi. Nedir bu download sorunu, onu da merak ettim. Forumlarımıza yazmış mıydın? EA'i boşver sen, kapı gibi okur kitlemiz var, onlara sor (:

2. Oyunların fiyatlarında bir artış söz konusu mu, bana mı öyle geliyor? Mafia 2'yi görünce şok oldum. İlkinin hatırına dayanamadım aldım. Civ 5 desen ona keza. CoD serisi zaten el yakıyordu. Zaten üç dört senede bir sistem yenilemek zorunda kalan garibim PC oyuncularına hak mı reva mı bu fiyatlar Allah aşkına Eren, sen ne düşünüyorsun?

Durum ortada. Araştırdığınız sürece oyun satın almak için çok daha hesaplı, yasal ya da yarı yasal kaynaklar bulmanız mümkün aslında. Ancak senin gibi dayanamayan, umursamayan ya da eli mahkûm olduğu için yüksek fiyatlara hayır diyemeyenler de var ve bu durum insanları orijinal oyunlardan soğutuyor. Oyuncuların birer müşteri olarak tepki göstermesi şart. Bizlerse bu konuda daha etkili ne yapabiliriz diye düşünme aşamasının ötesine geçeli çok oluyor desem şimdilik yeterli olur sanırım.

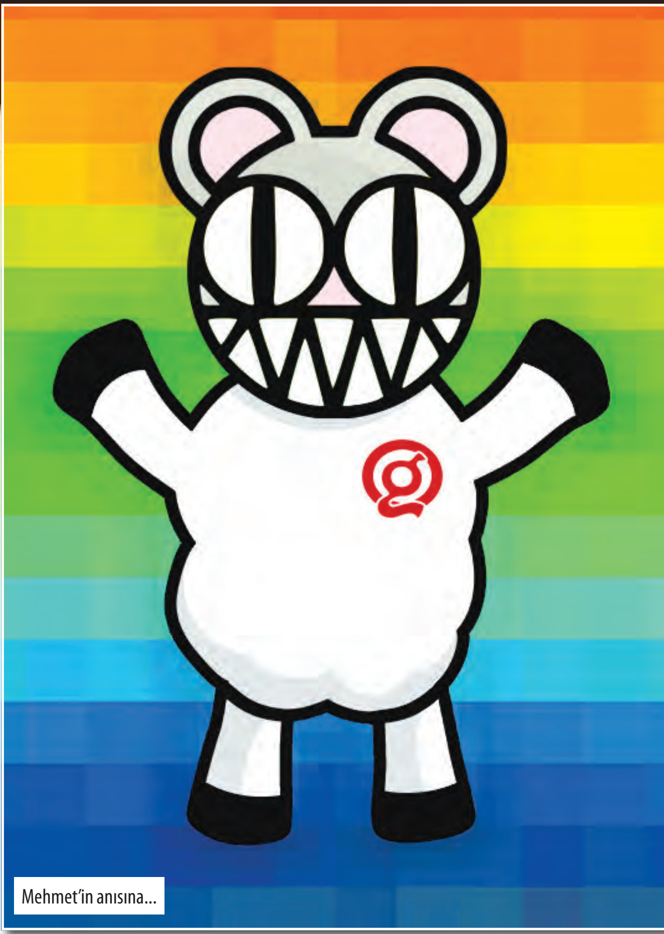
Gece gece yine ortağım oldun Eren. Bu derginin tüm çalışanları, okuyucularıyla öyle güzel bir samimiyet kuruyor ki her gün binlerce teşekkür bile etsek az. Bir okuyucunun bilgisayarın başında yazarken karşıdaki muhatabını neredeyse arkadaşı sanmasını sağlamak herkesin harcı değil gerçekten. Ayrıca tüm dergi çalışanlarının ülkede sektörün gelişimi için yıllarca uğraşmasından sonra bir şeylerin az da olsa kıpırdadığını görmek onları muhakkak çok mutlu edecektir. Samimiyetle söyleyebilirim ki ODTÜ'de son bir yıldır bu konular üzerinde çalışmalar var ve bazı arkadaşlarımı nVidia Physx ile oyunlar ve simülasyonlar üzerine çalışırken görmekten mutluluk duyuyorum. Ve sizi de yıllardır bu en küçük gelişimleri bile duyurmak için yılmadan çalıştığınız için yürekten kutluyorum. İyi çalışmalar OGZ ekibi. Sağlıcakla kalın...
Yiğit Can Demircan

Teşekkürlerin ve mutlulukların karşılıklı olduğunu bilin yeter. Daha kısa mektuplarda, ama daha sık aralıklarla görüşmek üzere...

Gezenti — Ertuğrul Kaya



Üç yıldır resmi görevle bulunduğu Pekin'de, Ertuğrul Kaya'nın hayatına renk katan şeylerin başında Türkiye'den gelen arkadaş veya akrabalarının getirdiği beyaz peynir, sucuk, kuruyemiş ve bayat da olsa bir adet simit varmış. Ancak kendisi için en değerli hediye, 2-3 adedi birden gelen Oyungezer'miş. Ve bu fotoğraf çok güzelmiş, teşekkür ederiz.



Mehmet'in anısına...

"Düşündüm de uyku tutmadığında, insanın gece saat üç bile olsa kalkıp mektup yazabileceği bir dergisinin olması gerçekten güzel şey."

muş gibi gelmişti. Ama Oyungezer'in benden bir türlü ayrılamıyor oluşu, zaman zaman -her zaman değil- nefeslerimin süresini ve yapaylığını uzatıyor. Oysa şimdi, saçma bir ortama, aklıma estiği gibi yazabiliyorum. İstersem 10 bin kelime yazıp, hepsini "sosyoloji"yle doldurabilirim, istersem okurlarla dalga geçip, "züppe" kimliğimi sergilemeye kaldığım yerden devam ederim. Kimse karışamaz...

Bilmiyorum Eren, işin başından aşkın ve kim bilir yüzlerce mektubun kaç tanesiyle uğraşman gerekiyor daha, ama yaralıyım. Bunu yazmaya başlamadan önce farkında değildim böyle olduğumun, ama kalemimin bana sormadan gittiği yerler, bana bunu gösteriyor.

Oyungezer asla istediğim gibi olmadı. Posta İdaresi de öyle. Ben asla Oyungezer'in istediği gibi olmadım, Posta İdaresi de öyle. Ben Oyungezer'i çok sevdim. Oyungezer'deki ben'i de. Posta İdaresi'ni de öyle. Kendime kızgınım. Size de öyle. Ama elbette, sadece hissediyor oluşum, orada olduğum anlamına gelmiyor. Ama zaten bu çirkin yazıyla, belki de hiçbir şey, hiçbir anlama gelmiyor.

je dois
tu dois
il/elle doit
nous devons
vous devez
ils/elles doivent

İşte böyle, sevgili Eren. Muhtemelen hiçbir şey anlamadın. Oysa tek anlatmak istediğim... Hayat bazen, keşke bu kadar kolay olsa. Arkasına hafifçe dokununca kaldırabileceğim, ayağımın ucuyla havaya yükseltebileceğim, iki elimle sıkı sıkı kavrayıp, çamaşır ipine asabileceğim bir arabam olsaydı hiç düşünmeden atlar gelir, "bu ay ne yazıyorum" derdim. Ama hayat bu kadar kolay değil, ve benim renkli küçülebilen arabalarım yok. Bir bisikletim var, ve onu kütüphaneye giderken kullanmalıyım. Yapılması gereken araştırmalar var. 18-19. yüzyılda oynanan oyunları, birisinin bulup çıkartması gerek. Belki sonra, kendime böyle bir araba bulurum. O zamana kadar, sevgi, saygı, selam... Ve 3. yıl için bol tebrik, kucaklama...
Mehmet Kentel

Mektubunun noktasına virgülüne dokunmadığımı söylemek ne kadar doğru olur bilemiyorum Mehmet, zira her yerine dokundum. Bu benim için bir ilkti. Bir daha da, hayatım boyunca, yüzde yüz geri dönüştürülebilir kâğıda yazılmış, büyükçe bir kibrit kutusu boyutlarında, elli küsur sayfalık bir mektubu hem okuyup hem *izleyebileceğimi* zannetmiyorum.

Haklısın. Ufak *şiirinden* (Google'da araştırana dek) hiçbir şey anlamadım. Fransızca merakım, Bordeaux'nun sonuna okunmadığı halde niçin o kadar harf olduğundan ibaret. Kendimi daha yakın hissettiğim bir dille anlatmak gerekirse:

I can
You can
What can you do?

Ayrılığın, Oyungezer ailesi adına bir kayıp olsa da, sanıyorum ki herkes bulunduğun yeri ve sonrasında ulaşabileceklerini düşündükçe en az benim kadar mutluluk, gurur ve belki de hafif bir kıskançlık duyuyordur. Mektuplar gelmeye devam ediyor, sen de gel Mehmet. O zamana kadar *Iffley Road 235-237, Exeter House, K14* sakini; sağ ol, var ol, adam ol, gelmiyim oraya.

PS: Papyonunu düzelt.
Not bile değil ama: Ayın son günlerinde, ofisten kaptığım gibi eve getirdiğim şifayla birlikte tamamladık bu yazıyı. Sürçü lisan ettikse affola. Ay.
Son olarak: Fransızca bilgimin el verdiği ölçüde, Mehmet'e ve herkese: *Merci beaucoup!*
-Eren Okka

LAVER LA VOITURE

Bazı şeyler saçma, biliyorum. Dünyadaki pek çok şey gibi. Bu da, saçma. Fransa'dan aldığım bir şeyi ta 2 sene önce, İngiltere'den yollamak, her şeyden önce. Bu şey'i, bir mektup ortamı olarak kullanmak da öyle. Posta İdaresi'ne, Posta İdaresi'nde yayınlanması teknik olarak imkansız bir şeyi yollamak da. El yazımdan utandığımı söyleyemem. Ama gurur duyduğumu söylemek de büyük yalan olurdu. Yine de Word çıktısı mektuplardan hoşlanmıyorum ve bu -ne yapacağımı bilemediğim şeyi- kullanmak, çok iyi bir fikir gibi görünüyor şu an. Şu an, saat 01:17, orada, 03:17, bu şeyi okuduğunuzda, kim bilir neyi, ne geçiyor olacak. Çok gizemli.
Bu *şeyi*, her ne ise, her okuyuşumda saat farklı rakamlar gösteriyordu. Tek bildiğim, her seferinde, senden iki saat ötedeydim.

Eren, nasılsın? Mektuplar, nasıl? İnsanlar, nasıl? Bunlara madde madde cevap verebilirsin. Umarım mektubumu yayınlarsın. En azından birazcık bahset benden. Adım Mehmet. Hayranınız olduğumu söyleyemem. Bir zamanlar öyleydim gerçi. Eski, güzel, sarı zamanlar.
Mektubunun içine girip girmemekte bayağı bir tereddüt ettim Mehmet. Bölmekten korktum; ama en çok da bağlanmaktan. Ben, iyi olmaya çalışıyorum ve bundan daha doğru dürüst bir cevap verebileceğimden emin değilim. İyilik, kötülük, sağlık ve hastalık fazlasıyla göreli değil mi? Mektuplar, nasıl desem, değişik. Yaz yağmuruyla kış güneşi arasında bir yerde. Hepsini cevaplayamadığım için sürekli bir suçluluk duygusu, katılımın düşük olduğu vakitlerdeyse yoğun bir hayal kırıklığı yaşatıyor. Yine de devam etmek için yeterli sebep var. İnsanlar, eh, bildiğin gibi işte.

Bu şeyi, Oxford'dan yazıyorum. Oxford, Radiohead'in memleketi. Şimdi 3. senesini dolduran bir derginin bir yerlerinde, 2 sene boyunca, birçok şeyden, bir de yanlarında bir sürü Thom Yorke'tan ve Radiohead'den bahsetmişken, bilmem, biraz garip ama elbette biraz da romantize etmek, işin içinde. Odamın içinde bir kahve kokusu. Ağzını açık bırakmakta ısrar ettiğim paketten geliyor olmalı. Ve bunu seviyorum, ama belki kahve için kötü, bilmiyorum. İçimdeki Oyungezer'in kapağını açık bıraktım, dergi kokuyorum zaman zaman (bir editörüm olsaydı, "zorlama bağlantı" deyip keserdi belki bu kısmı, ama editörsüz olmanın güzelliği de bu).
Her başarılı idarecinin parantez aralarında bir editörün olduğuna inanıyorum ben; tam olarak şurada: *(Hı? Ne? Ben yazdıklarınızı okuyorum ya, gidin başımdan -Serp.)* Editörüm tüm haşmetiyle boy gösterirken, ben de ihtiyaç duyduğum cesareti topladım ve izninle söyleyeceğim: Mektubundan ayrılmak istiyorum.

Oyungezer'den ayrıldığımda, ayrılabileceğim şeyler arasında en kolayı oy-

İdaresiz

Şimdi bugüne kadar Oyungezer kaç sayı çıkarttı? 36! Kaçıncı ayda Oyungezer'in ilk sayısı çıktı? 11. ayda! 36-11=25! Kaçıncı yüzyıldayız? 21. yüzyıl! 25+21= 46! Peki hangi yıldayız? 2010 yılındayız! 2010'un ilk ve son çift rakamlarını birbirinden ayırsak 20 ve 10 kalır! 20-10=10! Elde kaldı 46 ve 10, 46-10=36! Bu 36 bir yerde kalsın! Şimdi, Oyungezer bundan kaç ay önce E3'e gitti? 3 ay önce! Eee E3'ün 3'ünü de alırsak 3 ve 3 kalmaz mı?! 3 ve 3 olur 33! Yani 36-33= 3 YAPARRR!!!
Can Kurtulmuş

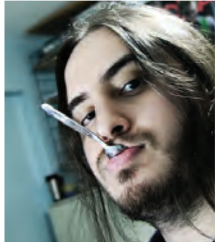
Oyungezer'deki 3 mucizesi!



PIXEL



eskiler de yenilenir



VOLKAN TURAN
volkan@oyungezer.com.tr

Hayır yanlış sayfaya gelmediniz. Pixel'in tam da üzerine bastınız! Sadece birazcık(!) görünüşümüzü değiştirdik fark ettiğiniz gibi. İçeriğimiz eski ve eskiyle ilgili olabilir ama bu demek değil ki kıyafetlerimiz de öyle olacak. Umarız yeni sayfa tasarımlarımızı beğenirsiniz.

Tasarımın dışında iki yeni sayfamız olduğunu görebilirsiniz. Bu sayfaları Serpil'den almaya çalışan çocuk (ben) kör oldu, biliyor musunuz?! Bu yeni sayfaların Unutulmaz Seriler kısmında oyun bazlı ilerlemeyecek, konuya "seri" gözünden bakacağız. Neydiler, ne oldular, neden oldular, ne olamadılar gibi soruların cevaplarını buradan sizlerle paylaşıyor olacağız. PSN & XBLA'de ise sizlere iki platforma ait katalogdan retro oyunculara en çok hitap eden oyunlara yer vermeye çalışacağız. Hepsi güzel olacak değil elbette; bazen "bu oyundan uzak durun" şeklinde de uyarabiliriz sizi. Çaylaklara Saygı kuşağında da oyun dünyasının en bilinen karakterlerine yer vereceğiz.

Dedikodusunu yapacağız biraz. Mega Man ile start verdik bakalım. Fake İlan'larımız sona erdi ama onun yerine Eski Dergilerim geldi. Burada milattan önce çıkan oyun dergilerinin kapaklarını sizlerle paylaşıyor olacağız (gülmekten ölebiliriz bazen, ona göre!). İlk Göz Ağrım köşesini arayan gözler için de söylenecek çok fazla bir şey yok. Herkes yazdı ilk göz ağrısını ve kapattık o dosyayı. Hem bakın Retro-Man adında bol ödüllü bir köşemiz de var artık. Oyungezer aboneliği ve OverGame hediyeleri kazanmak istiyorsanız göz atmanızda fayda var…

Yeni sayfaların şöyle bir tadını çıkarın, gözünüze batan veya sevdiğiniz taraflar olmuşsa lütfen bizimle paylaşın (ister e-mail, ister OGZ forumları). Biliyorsunuz okuyucusunun düşüncelerini dikkate alan bir koca bir aileyiz biz. Henüz pastamızın üzerinde üç mumumuz olsa da, söndürmekte zorluk yaşayacak kadar alevi var diyebiliriz bu üç mumun. İyi ki doğduk ulan!

AYIN ÖNERİLERİ
- Hâlâ oynamadıysanız *Amnesia* oynayın.
- *Buried*'i izleyin.
- *Hurts*'ün *Happiness* adlı albümünü dinleyin.
- *Hastalanmayın!*

KOJIMA ESKİDEN DE BÖYLEYDİ!



Kojima'nın Twitter üzerinden açıkladığına göre, ilk Snatcher zamanında (yıl 1988, platform NEC PC-8801), oyunda bir şey denemek istemiş ama Konami izin vermemiş. Bu tekst tabanlı adventure'da Kojima'nın yapmak istediği şey, oyundaki bir cinayet sahnesine geldiğinde oyuncunun bir anda kan kokusu alması. Bunu da, disket üzerinde ısınınca koku yayan bir sistem hazırlayarak çözmeyi düşünmüş. Yani Kojima bundan neredeyse 23 yıl önce, oyunlarda "koku" konusu hakkında manyakça fikirlere sahipmiş. Bugün kullandığımız grafik numaraları, Ambx sistemler falan bunun yanında pek masum kalıyor açıkçası. Düşünsenize burnunuzda kan kokusuyla oyun oynamayı... Hatta konsolun disk girişinden kanlar akarmış!

SUPER MEAT BOY DOLU DİZGİN!



Önümüzdeki ay veya aylarda Super Meat Boy (bildiğin et adam işte) hakkında bol bol yazıyor olabiliriz çünkü önceden oyunu oynama fırsatı yakalayanlar, son zamanların en iyi platform oyunu olduğunda hemfikir. XBLA ve Wii için gelecek oyunun en hoş tarafı ücretsiz olması. Herhangi bir ödeme gerektirmeyen bu oyunda, sevgilisini kurtarmak için dünyanın en zorlu platformları arasında ter döken bir eti kontrol ediyorsunuz! Videolardan gördüğümüz kadarıyla, dünyada cehennemi yaşayacağız; gerçekten çok zor gözüküyor oyun! DVD'mizde de bulabileceğiniz reklam videosu da ayrı bir garip. 90'ların oyun reklamları stilinde çekilen videoyu mutlaka izlemeli ve önümüzdeki sayıya kadar mutlaka SMB'yi oynamalısınız!

KEIJI INAFUNE SİZİ ÇAĞIRIYOR!



Mega Man'in yaratıcısı Keiji, NY ComicCon'da Mega Man Legends 3 -Project-'in geleceğini duyurdu. İkinci oyunun üzerinden 10 yıldan fazla zaman geçtiğini belirten Keiji, oyuna neden "Project" dediklerini açıkladığında şaşkınlığımızı saklamayadık: Keiji tüm Mega Man hayranlarından fikir istiyor, yani bu oyunu hayranlarıyla beraber yapmak istiyor. Capcom Unity sayfasında ilgili başlık altına yazacağınız her yorum büyük bir itinayla okunacak, değerlendirilecek. Hatta Keiji'nin sırf bu işe bakan bir çalışanı bile var. Bu kişi bütün bilgi akışını koordine edecek. Oyunda hangi karakterlerin olması gerektiğinden tutun, kimlerin seslendirme yapacağına kadar katılımcılar karar verecek. Dilerseniz kendi çizimlerinizi bile yollayabilirsiniz. DS'e çıkacak olan oyun başarıyı yakalarsa oyun sektöründe yeni bir etkileşimin başlayacağını düşünüyoruz. O halde haydi Capcom Unity'ye!

CRAZY TAXI YENİDEN

Hayır, İstanbul Taksiciler Birliği değil konumuz. Hani şu Dreamcast'e, Arcade'e, PS2 ve Gamecube'e ve hatta PC'ye çıkan taksicilik oyununda bahsediyoruz. Dreamcast'in en güçlü kozlarından olan Crazy Taxi, Kasım sonunda XBLA'e ve PSN'e HD olarak geliyor (800MP/10$). Sega'nın Sonic Adventure'dan sonraki bu ikinci nostalji patlaması şüphesiz Dreamcast'çileri gözyaşlarına boğacaktır. Çok yakında daha fazla Dreamcast klasiğini PSN ve XBLA'de göreceğimizi söylesek, siz de ağlamasanız, anlaştık mı? Ayıp oluyor yani kazık kadar adamlar...



PSN



X-MEN

Prof. Xavier'in selamını getirdim dayı...

Yahu ne çok kötü adam varmış şu dünyada. Yıllardır Arcade'lerde döve döve ceplerindeki parayı bitirip gene de doymayanlar için geri döndü X-Adamlarımız! Cyclops, Dazzler, Wolverine, Storm, Nightcrawler ve Colossus'tan birini seçerek başlıyoruz (hani benim Gambit'im?). Görünürde seçebileceğimiz altı farklı karakter olsa da oynanışları aşağı yukarı aynı. Oyun fazla kolay olmasın diye de mutant güçlerine sınırlama getirmiş çakallar, mutant gücümüz bitince canımızdan yiyor bu özellik. Onun haricinde yüzlerce düşmanı, hatta Juggernaut'u bile döve döve varıyoruz Magneto'nun yanına, tipik ama kusursuz bir beat'em up işte. Oyunu bitirmek bir saatten bile az sürse de yerde yatan Sentinel'lerin böğrüne böğrüne tekme yapıştırmanın tadı yeter. Xbox 360 ve PS3 versiyonlarında yeni seslendirmeler, ayarlanabilir zorluk derecesi ve altı kişilik online multiplayer modu olacağını düşünürsek dostlarımızla beraber mutantlı geceler bizi bekliyor demektir. Aman sabahlar olmasın! -**Emre S.**



Platform: PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 2010 sonu
Fiyat: Henüz belli değil
Yapımcı: Konami
Oyuncu Sayısı: 1-6

XBLA



SONIC ADVENTURE

Sonic, the last dinosaur...

Dreamcast'in en çok satan oyunu olma unvanını taşıyan Sonic Adventure'ın günümüz oyuncularına sunulmasında geç bile kalındı aslına bakarsanız. 2B eskiyen bir teknoloji gibi gözükebilir ama 3B ondan daha çabuk eskiyen bir yapıdadır. Yeniden düzenlenen 2B Sonic oyunları, şangır mangır hâlâ çok keyifli oynansa da 3B oyunlar için bunu söylemek zor. Ailemizin maskotu, ergenliğimizin prensi gibi sıfat tamlamaları kullanmak isterdim ama maalesef başka bir oyuna artık... Aksiyon bölümleriyle olsun, bulmaca bölümleriyle olsun hatta sekiz karakteriyle olsun, SA'yı oynamak oldukça güç ve hiçbir eğlencesi kalmamış gibi gözüküyor. Her ne kadar görsel ve işitsel olarak oyun makyajlansa ve başarı puanları, liderlik tablosu gibi özellikler eklense de SA gününde kalan bir oyun olmuş. Bir yerden hediye gelmemişse veya Sonic kriziniz tutmamışsa, Dr. Eggman'e yaklaşmanızı pek önermiyoruz (rafadan pişmiş esprisini yapmayacağım). -**Volkan**



Platform: Xbox 360, PS3
Çıkış Tarihi: Eylül 2010
Fiyat: 800MP
Yapımcı: SEGA
Oyuncu Sayısı: 1

PİKSELİZASYON

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



NOTEBOOK WARS

DEFTERİN ARASINDA GÜL KURUSU

Daha önce çok kez shoot em up oyunu oynadık ama ilk kez bir defter üzerinde oynana denk geliyoruz. Notebook Wars, bildiğimiz iki ortalı kareli defter üzerinde oynanıyor ve gördüğümüz her şey de içi doldurulmuş çizgilerden oluşuyor. Görsel olarak çok güzel olmasını görmezden gelsek bile seviye sisteminin iyi planlandığını es geçemeyiz. Bölümler çok zor değil çünkü düşman kurşunlarından kaçmak kolay. Fakat kaçarsanız da puan kazanamaz, seviye atlayamazssınız. Gireceğiniz risk böylece değerleniyor Notebook Wars'da. Daha fazla parayla da daha çok silah satın alabiliyorsunuz. Uçağınızdan sıkılırsanız, yeni uçaklar da sizi bekliyor. Uzun ömürlü bu oyun, serin yerde saklayın.

http://bit.ly/95giEG



ROAD OF THE DEAD

YİNE DÜŞTÜK YOLLARA, YOLLARA

Tüm şehir bir anda zombileşiyor, sivil halk panikte, kaos sokaklarda kol geziyor... Atlıyorsunuz modifiye edilmiş son model aracınıza, gidebildiğiniz kadar uzaklara gitmeye çalışıyorsunuz. Carmageddon gibi desek yalan olmaz bu oyun için. Biraz uzun sürüyor yüklenmesi (o da kaliteli olduğu için) ama sonra iki saat başından kalkamıyorsunuz. Araba kullanıyor hissi çok iyi verilmiş. Müzikler, telsiz konuşmaları, zombi sesleri atmosferi güçlendirmiş. Ayrıca hikâye modu dışında da dört tane birbirinden güzel mod bulunuyor. "Zombi ezmece, sivillerden kaçmaca, geri kalan her şeyi yok etmece" tarzında kaç tane araba yarışı gördük ki buna burun kıvıralım?

http://bit.ly/aTH2QO



ROULETTE

RUS RULETİ OYNAMAMALI!

Sinan hoparlörünün sesini sonuna kadar açmış, odasına çağırıyor "Gelin gelin, şu oyunu oynayın bi" diye. Oturduk sandalyeye, piksel piksel bir çocuk silahı kafasına dayıyor, TIK, sonra silahı bana uzatıyor. Sadece boşluk tuşuna basarak hakkımı kullanıyorum, nasıl olsa o kadar şanssız olamam derken GÜM. Ekran kararıyor. Kafaya sıkıyoruz kurşunu işte! Tabii bu sırada gerçekçi ses efekti sayesinde kolumuz bacağımız da oynuyor; Sinan bıyık altından kıs kıs gülüyor (ki Sinan'ın bıyığı hiç olmadı). Sonra bir diğer kurbana geliyor sıra. Faruk ilk seferde ölmüyor, karşısındaki tam lagaluga yaparken yiyor kurşunu... Oyunun etkileyici olduğunu ve ufak yaştakilere önermediğimizi belirtelim.

http://bit.ly/9pfMup



MEGA MAN

Bu iş yürek işi değil Arm Cannon işi - Emre Sümer

BALIKETLİ MAVİ ROBOTUMUZU görür görmez hatırladınız değil mi? Astro-Boy üzerine yapılacağı söylenen bir oyun için baş karakter yaratırken tasarım olarak *Neo Rider Casshern* animesindeki Casshern karakterinden etkilenmiş **Keiji Inafune**. İsim konusuna gelince de rocker kimliğini aynen yansıtarak "Alın size **Rock Man**" demiş. "Ya sen bize Mega Man'i anlatacaktın, n'oldu?" diyen sabırsız okur, kıpraşma anlatıcam. Bu ismi beğenmeyen (ve kendini yaratıcı zanneden) Capcom Amerika başkanı da tutup Rock Man'in Japonya dışındaki adını **Mega Man** olarak değiştirivermiş. Ya kimse bu adama, "Mega Adam ne biçim isim?" demedi mi Allah aşkına?

İsmi kadar über olan dostumuz, tabii ki de feci derecede zeki bir profesör olan **Dr. Light**'ın eseri. Yalnız mega olduğu varsayılan bir adama neden sekiz yaşında çocuk sesi verilmiş, onu anlayabilmiş değilim. İnsan ve robot âlemine huzur getirmeyi misyon edinmiş Rock, bir cyborg'a dönüştürülmüş ve koluna da artık imzası olan **Arm Cannon** yerleştirilmiştir. Bu plazma silahlı barışçıl dostumuz bana göre son derece hantal ama Capcom'a sorarsanız insanüstü bir hıza ve güçlere sahip. Hatta yendiği robotların güçlerini de kopyalayabilmekte, işin plazmasını çıkartıp diğer robotlarla da füzyon oluşturabilmektedir. Eğer bir gün Mega Man'le papaz olursanız aklınızda bulunsun, kendisini en yakın çukura, dikenli çalılığa ittiriverin. O titanyum zırh başka türlü aşılmıyor çünkü!

Doğduğu 1987'den beri toplam satışları 28 milyonu aşmış, yedi ana seri ve yan oyunlarıyla beraber kırktan fazla oyunun başrolünü kapmıştır kendisi. Yine de yetmez diyorsanız Marvel vs. Capcom'da, Card Fighters Clash, Dead Rising, Mighty Final Fight gibi oyunlarda da konuk oyunculuğunu izleyebilirsiniz Mega Man'in. Bilmiyorum ayrıca gerek var mı Mega Man'in maceralarını anlatan birçok manga, anime ve çizgi romanın da olduğunu eklemeye?

Haydi o zaman, Arm Cannon'larınıza kuvvet bre yiğitler!



KİMLİK

Doğum Yeri / Yılı: Japonya / 1987
Yapımcı Firma: Capcom
Mesleği: İnsan ve robot dünyasının huzurunu korumak (aylık sabit geliri yok, SSK yok).
Favori Platformları: NES, SNES, PSX







DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

[Uzaklarda küçük bir parkta...]
Tuğbek: Anne çiş!
Nurhan Hanım: Aferin oğluma.
Tuğbek: Anne çiş!
Nurhan Hanım: Anladım güzelim hadi git kardeşle oyna sen. Bak kum dolduruyo kamyonuna. Git sen de doldur hadi.
Dilek Hanım: Ay Nurhan Hanım çocuğun çişi var galiba bizim ev yakın götürelim isterseniz.
Nurhan Hanım: Yok Dilekçim, nereden öğrendiyse kelimeyi dolamış ağzına, bütün gün çiş diyor, yoksa altına yapıyor hâlâ yani.
Dilek Hanım: Haa… Ben de dedim ne güzel öğrenmiş. Biz de uğraştık biraz ama öğrenemiyor daha.
Nurhan Hanım: Maşallah nasıl boy atmış Sinan, altı yaşındaki çocukta yok böyle boy. Kaça bastı şimdi?
Dilek Hanım: Üç oldu teyzesi, sizinki de üç değil mi?
Nurhan Hanım: Evet evet… İlk iki yaş zordur derlerdi ama ayaklanıp koşturmaya başlayalı beri hiç yetişemez oldum. Üç senedir uyku yüzü görmedik.
Dilek Hanım: Sorma Nurhancım bizimki de öyle. Üç oldu ama hâlâ uyutamıyoruz, sabahlara kadar ayakta.
[Bu arada veletler kamyonu birer ucundan çekiştiriyordur]
Sinan: Annneeaaaa gamuyoooon!
Tuğbek: Veh, veh…
Nurhan Hanım: Yavrum bıraksana arkadaşının kamyonunu.
Dilek Hanım: Sinancım bırak kardeş de oynasın ama.
(Küçük parmakları kamyondan kurtulan Sinan ters parende atıp kum havuzunun kenarına kapaklanır)
Nurhan Hanım: Eyvaaah!
Dilek Hanım: Yavruuum!
Sinan: AAAEEEAAEAAEAAA!!!
Tuğbek: Çişş…

UNUTULMAZ SERİLER

-BİR EJDERHA SAVAŞÇISI VAR BENDEN İÇERİ
DRAGON QUEST



SOLUKLANMAK İÇİN GİRDİĞİNİZ UFAK BİR KÖYDE, teyzenin birinin yanınıza yanaşıp "Yaşlı bir kuş olabilirim ama hâlâ biraz etim var" demesi ne anlama gelir? Dragon Quest evreninde olduğunuz anlamına gelir tabii ki! Bence DQ serisini diğer RYO'lardan ayıran da budur zaten; **Akira Toriyama**'nın sapık şakaları ve şapşal canavarları, **Koichi Sugiyama**'nın 8-bit bip'lemerden oluşsa da damardan giren senfonik şaheserleri ve yapımcı **Yuji Horii**'nin basit ama sıcak öyküleri. Prensesi kucağında taşıyarak Alefgard'a geri götüren Ejderha Savaşçısı naif değildir de nedir a kıymetli okur? Yoksa canavar kesmek, NPC'lerle konuşmak, dünyayı kurtarmak dediğin aşağı yukarı her RYO'da olan şeyler zaten.



Görünürde Wizardry tarzı bir savaş sistemine ve Ultima tarzı bir haritaya sahip, sayısız RYO klonundan biriydi DQ. Ama onu özellikle Japonlar için özel kılan, bu niteliklerinin yanında köklerinden hiç kopmadan, hep ufak ufak olsa da kendini geliştirmesiydi. Bizim gibi RYO manyaklarını hiç üzmemişti. Serinin en zayıf halkaları diyebileceğimiz ikinci ve altıncı oyunlar bile kendi başlarına gayet kaliteli oyunlardı.



Tek bir karakterle dünyayı dolaşıp aynı anda yalnızca bir canavarla savaşabildiğimiz teknoloji kıtı ilk oyundan bu yana dokuz oyun geçti ki şöhreti artık seriyi aşmış, Slime ve Torneko'nun yan oyunlarıyla, Pokemon'un atası DQ Monsters'ları saymıyorum bile. Yedinci (3B'ye geçiş), sekizinci (mükemmel cell-shade dünyası ve akıl uçuklatan karakter seslendirmeleri) ve üçüncü (sınıf sistemi) oyunuyla, Famitsu'ya göre "tarihin en iyi on oyunu arası" listesine 3 maddede adını yazdıran bir seriden bahsediyoruz, kolay mı? Öyle ki 1989'da, yeni çıkacak bir DQ oyununun hafta içi satışa sunulması devlet tarafından yasaklanmıştı millet işi gücü bırakmasın diye.

Uğruna tarihin ilk oyun müziği konseri ve bale gösterisi düzenlenen, sayısız konsolda toplam satışları 53 milyonu geçen (yuh!), bu seri için hâlâ geç kalmış sayılmazsınız dostlar. Dını nını nıt nıtttt (DQ Overture müziği)! **- Emre Sümer**







FINAL FANTASY VII

"ADIM CLOUD. SOLDIER, 1. SINIF" -CAN ARABACI

BU SÖZLERLE AÇILIYORDU 1997 yılında PlayStation 1'i sarsan "Final Fantasy VII" adındaki *minik* oyun. Şimdilerin tek güçlü noktası parlak ve şatafatlı grafikleri olan fos oyunlarının aksine, garip vücut şekillerine sahip karakterlerine rağmen daha ilk anından hikâyesi ve sunumuyla kendine bağlıyordu oynayanı (hoş, o zamanlar o 3D grafikler bile nimetti bizim için, ağzımız açık bakıyorduk). Final Fantasy serisi oyuncular arasında her zaman için bir efsaneydi ama çıkan onca FF oyunu arasında efsane sıfatını en çok hak eden sanırım serinin bu yedinci oyunudur (sekizinci oyun da var aslında ama aman, o başka bir Jeton'un konusu). Öyle bir efsane ki sözünü ettiğimiz, yabancı basının yaptığı *"Tüm Zamanların En İyi Oyunu"* listelerinde defalarca ilk sıraya oturmuş bir oyun. Durup dururken bile efkarlanıp hatırladığınız bir oyunun mesela 14'üncü bölümü çıkıp geldiyse ne yaparsınız? Elinizin altında Son Jeton gibi bir bölüm varsa elbette oturup yazarsınız.

Shinra Company, Cloud Strife, AVALANCHE. Final Fantasy VII'nin başlangıcı bu üçlü arasında dönüyor büyük oranda. Mako enerjisini dünyaya yayıp bundan elektrik üreten Shinra şirketine karşı terörist grup AVALANCHE ile Shinra arasında kalıyor Cloud daha oyunun başından. AVALANCHE'a katılıp Shinra reaktörlerinden birine saldırı düzenledikten sonra ise hikâye kopup gidiyor ve işler Shinra ile AVALANCHE'ı fersah fersah aşıp epiklik basamaklarını çok hızlı bir şekilde tırmanıyor.

Ha, tabii bu sırada unutmamanız gereken bir isim daha var. Belki de en meşhur baş kötülerden biri olan (kendinden uzun kılıcı Masamune'yle) Sephiroth. AVALANCHE ve Shinra çatışması bir süre sonra yerini Sephiroth ve Cloud'un çatışmasına bırakmaya başlıyor. Hele ki işin içine geçmişten gelen hesaplar da karışınca (bkz. Crisis Core) ortam iyice kızışıyor ki bu durum çok hoşunuza gidecek. J-RYO'ları zaten seviyor olabilirsiniz, ancak FF VII'nin standart J-RYO'lardan *biraz* daha farklı olabildiğini fark edeceksiniz (FF VII kurtlarının aklına bunu okuyunca hemen "*o*" sahne gelmiş olabilir ama oynamamış olanlar için olayın sürprizini bozmayalım, aman!).

YİNE YAPIN!

Yazıda da dediğim üzere zamanında çok güzel gelse de günümüzde Final Fantasy VII'nin grafiklerine katlanmak biraz güç olabilir. Hadi bir şekilde alıştınız diyelim, Crisis Core'un o güzelim ara sahnelerini ve göz alıcı grafiklerini görünce "ah" edip bir remake dilemeden geçemiyor insan. Sizin gibi düşünen birkaç milyon Final Fantasy VII hayranı olduğu için Square Soft'un bunu değerlendirmeden geçmesi mümkün değil takdir edersiniz ki. Ancak bu noktada işler biraz karışıyor. Square Soft oyunun fan kitlesini sıkça yoklayıp "Aslında yapsak ne güzel olur di mi?" gibi umutlandıran açıklamalarda bulunup birkaç ay sonrasında da "Yaparız yapmasına da uzun sürer şimdi onu baştan yapması, ne gerek var ki?" diyerek "Eh, bir karar verin artık!" dedirtmeyi başarıyor. Umutlarınızı Square'in keyfine bağlamak istemiyorsanız üzülmeyin, zira FF VII oturup beklemekten sıkılmış sağlam bir fan kitlesine sahip ve bu kitle çeşitli modlarla oyunu mümkün olduğunca geliştirmeye adamış durumda kendilerini. İlginizi çektiyse şöyle bir göz atın; http://www.finalfantasy7pc.com/download/







Daha çok Final Fantasy VII!

Final Fantasy VII'nin pek bir dallı budaklı olduğuna ve serinin en çok yan ürüne sahip oyunu olduğuna değinmiştim. Kısaca bu yan ürünler nelerdir, kronolojik sırayla bir hatırlatalım (Crisis Core yazısındaki listeyi unutmuşsunuzdur çoktan).

Before Crisis: Final Fantasy VII'nin 6 yıl öncesinde Turks grubunun hikâyesine yoğunlaşan ve cep telefonlarına çıkmış olan Before Crisis maalesef Japonya dışında asla piyasaya sürülemedi (3DS'e Remake olarak gelebileceğiyle ilgili dedikodular var ama).

Crisis Core: PSP'nin başına gelmiş en güzel oyunlardan biridir Crisis Core. Final Fantasy VII'nin 7 yıl öncesinde geçer ve anlattığı hikâyeyle FF7'nin çok büyük bir kısmına temel oluşturur. Cloud'un başına gelenleri ve Buster Sword'ü nasıl aldığı, Sephiroth'un neden bir kahramandan bir düşmana dönüştüğü gibi sorulara yanıt verir. Ayrıca bu oyunun başrolündeki kişinin bizzat Zack Fair olduğunu da düşünürsek derhal bir PSP bulup oynamamanız için gerçekten hiçbir sebep yok. Gidin oynayın hemen!



Last Order: Last Order bir oyun değil, anime. Ve oldukça da önemli bir anime. Zira Crisis Core'da bizzat oynadığımız iki çok önemli olayı izleme şansı buluyoruz; Nibelheim'da Sephiroth'un her yeri alev alev yakarak karanlığa adım atışı ve Zack ile Cloud'un Shinra'dan kaçışı. Advent Children'ın Collector's Edition'ının içinde hazır gelen bu animeyi ne yapın edin mutlaka bulup izleyin.

On the Way to a Smile: FFVII ile Advent Children arasında geçen ve Advent Children'ın sitesinde yayınlanan 7 ufak hikâye. Her hikâye farklı karakterlerin perspektiflerini içeriyor. Ayrıca ilk hikâye olan Episode of Denzel'in bir de Anime OVA'sı mevcut.

Final Fantasy VII - Advent Children: Hâlâ izlemeyeniniz var mıdır bilmiyorum, hele ki Fox TV'de bile yayınlandığını düşünürsek! Ama yine de gözünüzden kaçtıysa diye bilgilendirelim sizi; FFVII'nin iki yıl sonrasında geçen ve oyundaki kahramanlarımızı bir kere daha Sephiroth ile karşı karşıya getiren bir film AC. Şahane CGI'lara ve (kısa süreli de olsa) Tek-Kanatlı Melek'e sahip bu filmi izlemeden FFVII fanı sayılmazsınız.

Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII'den üç, Advent Children'dan bir yıl sonrasında başlıyor Dirge of Cerberus. Ve PS2'nin gücünü arkasına alıp o alıştığımız RYO elementleri yerine üçüncü kişi aksiyonuyla beklediğimizden farklı bir tat sunuyor. Vincent Valentine'ın hikâyesini anlatan bu oyun, şu ana kadar FFVII'nin zaman çizelgesindeki son hikâye aynı zamanda.



"Peki madem bu kadar efsane, bu kadar meşhur bu Final Fantasy VII, herhalde hikâyesi dışında da oynamak için bir sebebimiz olmalı?" diyor olabilirsiniz içinizden. Dürüst olalım, günümüz için hikâyesini bu denklemden çıkarttığımızda Final Fantasy VII'yi oynamak için pek bir sebep bulamayabilirsiniz. Tabii Active Time Battle (ATB) ve Limit Break gibi çok eğlenceli mekaniklere sahip, Materia toplamak, summon yapıp koca devlerin savaşını izlemek hâlâ bir noktaya kadar çekici. Ancak burada tam 13 yıldan bahsediyoruz ve oyunun grafikleri de maalesef yaşını fazlasıyla belli ediyor. Hatta yeni nesle gereğinden fazla ayak uydurmuş birçok oyuncunun şu an sayfadaki ekran görüntülerine bakıp burun kıvırması da gayet anlaşılır. Ancak işte o hikâye faktörü bu denklemi öyle bir değiştiriyor, öyle bir şekle sokuyor ki Cloud'un kollarının Temel Reis'ten bozma görünüşüne çok da takılmadan bir sonraki ara sahnede ne olacağını merak edip oynamaya devam ediyorsunuz. Bu da Final Fantasy VII'nin kendine has büyüsü işte...

Öyle ya da böyle, yedinci oyun bir şekilde serinin ağırlık noktası haline geldi. Günümüzde hala FF VII'nin hikâyesini devam ettiren ya da öncesini anlatan oyun ve türlü türlü yan ürünlerin çıkıyor oluşu da bunu kanıtlıyor zaten (gönül bir de PSP'ye FF VII Remake istiyor gerçi ama o konuyu şu köşedeki kutuda tartışalım en iyisi). Bu zamanda bile hâlâ dallanıp budaklanmaya devam eden hikâyesiyle tam 13 yıl hayatta kalabilmek her yiğidin harcı değil. Ama Final Fantasy VII'nin efsane olma nedeni de işte tam olarak bu: Hâlâ hayatta olması, hâlâ bir şekilde cevaplanmayı bekleyen sorulara sahip olması, hâlâ hayranlarının merak duygusunu kamçılaması. Final Fantasy evreninin bu en büyük parçasını tecrübe etmeden FF oynamış sayılmazsınız. Remake'i yapılana kadar azıcık dişinizi sıkıp mutlaka oynayın da, bundan yıllar sonra yeni FF VII'ler yapılırsa olaylara yabancı kalıp sıkıntıya girmeyin. En olmadı PSN'den PSP versiyonunu bulun bari, el kadar konsolda grafikler daha az gözünüze batar hiç olmazsa...



NE İYİ NE KÖTÜ

- ✔ Çok başarılı hikâyesi
- ✔ Müzikler (One-Winged Angel hatta)
- ✔ Eğlenceli dövüş sistemi
- ✔ Bir sürü yan hikâyesi var
- ✔ Efsane diyorum, daha ne diyeyim?!
- ✖ Grafikler yaşını çok belli ediyor
- ✖ Square hala remake'ini yapmaya yanaşmış değil



> **Tür:** J-RYO > **Dağıtım:** - > **Yapım:** SquareSoft > **Yaş Sınırı:** - > **Minimum Sistem:** Pentium 133, 32 MB RAM, 2 MB ekran kartı, 260 MB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Pentium II 266, 64 MB RAM, 4 MB grafik kartı, 1 GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** http://na.square-enix.com/games/ff7

SON KARAR

GRAFİK	4/10
SES VE MÜZİK	8/10
HİKAYE / ATMOSFER	10/10
EĞLENCE	10/10

Hâlâ oynamadınız mı yahu?

8.8

Ne Kadar Oynanır?
1 ay



PIXEL

RETRO-MAN

VEE KARŞINIZDA İŞTE YİNE BEN! Tozlu rafların, küflü sandıkların, pamuklu duvarların hayranı, işte o adam! Beni tekrar bu sayfalarda göreceğinizi tahmin etmiyordunuz değil mi? Hadi hadi, samimi olalım! Peki olmayalım. Sonuçta buradayım, yıkılmadım, ayaktay… Neyse okuyucu! Biliyorsun ki lafı çok uzatmayı sevmem. Geçen ayki yarışmamıza katıldığınız ve kaybettiğiniz için çok teşekkür ederim! Her yarışma gibi bu yarışmanın da bir birincisi oldu elbette. Kendisini hemen yanı başımda görebilirsiniz.

Gelelim bu ayki yarışmaya. Bu sefer 1. olan okurumuz yaşadı diyebiliriz! Kendisi **6 aylık Oyungezer aboneliği, OverGame'den de orijinal Age of Empires Collector's Edition yanında da Sensible Soccer 2006 kazanacak!** Ha, bir kişi de 1 yıllık Oyungezer aboneliği kazanacak. Bu ay yapmanız gerekense çok daha basit. Yandaki ekran görüntüsüne en *komik*, en *eğlenceli*, yüzümüzü en *gülümseten* **altyazıyı** yaz, kazan yarışmayı! Maillerinizi de volkan@oyungezer.com.tr adresine atabilirsiniz. Konu başlığı olarak da benim adımı verirseniz, çaylar müesseseden olacaktır!







Kendisi Dinçer Diren. Tüm mal varlığını dökmüş gerçekten de masa üzerine. 1977 çıkışlı Intel TV Sports 1004 modelindeki konsolunu kıskanmamak imkansız gerçekten de! Ayrıca doğum gününü de kutlamış olalım buradan. Püüfff.

PIXEL YAZITLARI

MORTAL KOMBAT'IN ÖLÜMCÜL ETKİSİ







Tarihler 1992'yi gösterirken, Midway tarafından Street Fighter 2'ye yeni bir rakip geldi: Mortal Kombat. Oldukça uzun bir süre birbirine dostça aduket atıp kardeşçe dapdap çeken gençlik, nihayetinde aradığı vahşete bu oyunla kavuşmuştu. Gerçek aktörlerin piksel olarak modellenmiş hallerini kullanan **"Digitized Sprites"** adını verdiğimiz teknolojiye sahip oyunda kan gövdeyi götürüyor, her darbede kovalar dolusu kanlar fışkırıyor ve unutulmaz Fatality'lerle rakipler kelimenin tam anlamıyla paramparça ediliyordu.

Tabii ki oldukça kısa sürede bir Arcade efsanesi haline gelen oyunun ekmeğini yemek isteyen Nintendo ve Sega, hemen Midway'le anlaştı. Bu anlaşmaya göre Probe isimli bir geliştirici oyunu Sega Genesis'e (Sega Mega Drive) port ederken, Sculptured Software'de SNES versiyonunu çıkaracaktı.

CİĞERİNİ SÖKTÜM…

O yıllar, biraz daha genç kitleleri amaçlayan Nintendo'nun sansürde zirve yaptığı yıllardı. Konsollarındaki oyunlardaki Bar'lar "Kafe" olarak değiştiriliyor, haç gibi her türlü dinî sembol çıkartılıyor, hatta çıplak heykellere bile kıyafet giydiriliyordu. Nitekim bu sansürden elbette Mortal Kombat da nasibini aldı. SNES versiyonunda artık rakibe vurdukça kan yerine ter fışkırıyordu(daha iğrenç değil mi?), vahşet gözle görülür biçimde azaltılmıştı ve en önemlisi oyunun artık imzası haline gelmiş Fatality'ler tüm şiddetini kaybedecek biçimde değiştirilmişti. Örneğin Johnny Cage'in bir vuruşla rakibinin kafasını kopardığı Fatality, basit bir gövdeye tekme atma animasyonuyla değiştirilmişti.

Tahmin edersiniz ki oyunun çılgına dönen hayranları Nintendo'ya söylenmedik laf bırakmıyor, oyun dergileriyse bu portu, oyun artık tüm ilginçliğini kaybettiği için yerden yere vuruyordu. Tabii evladına artık bu oyunu gönül rahatlığıyla alabileceğini düşünen anne ve babalar hariç. Onlarsa Nintendo'ya şükran mektupları yolluyordu.

AĞZINA VUR AĞZINA!

Oyunun Genesis versiyonuysa teknolojik olarak SNES'e oranla daha zayıftı, ama oyuncuların istediği vahşeti sonuna kadar korumayı başarmıştı. Tabii ki MK severler hemen bu versiyonu kapıştılar. Öyle ki, iki yıldır ilgiye hasret olan Genesis konsolu, sadece Mortal Kombat'la birkaç ayda müthiş bir satış patlaması yaşadı.

Bütün bu gelişmeler Nintendo'nun gözünü fazlasıyla korkuttu ve **Mortal Kombat II** piyasaya çıkınca sansüre güle güle demek zorunda kaldılar. Bu sefer oyunun tüm vahşi özellikleri korunmuştu ama gene de oyunun seçenekleri arasında bu özelliği kapatabilmek de mevcuttu (hatta Japonya versiyonunda kanın rengi yeşildi). Ama nihayetinde zaten teknoloji olarak geri kalan Genesis versiyonu kaçınılmaz mağlubiyetle tanıştı ve SNES istediği ivmeyi tekrar yakaladı MK2'yle. Ve bir daha asla MK serisine sansür uygulamadılar.

İşte gördüğünüz gibi kıymetli okurlar, tek bir oyun bile bir konsolun kaderini belirleyebiliyor. Şimdi müsaadenizle, medeni toplumumuzun bana verdiği özgürlükle Sub-Zero'nun bacağını koparıp eline vermek istiyorum. FINISH HIM!!!! **-Emre Sümer**



Eski Dergilerim

20 yıl önce dergideki ön incelemeler oynanabilirmiş, bakın da utanın! Aynı şekilde orta saha yuvarlağında dev toplarla oynanan bilardoyla, oyun hilesi duyan adamın zombiye dönüşecek kadar coşması hayret uyandırıcı! Ayriyeten "Darkman" de kim hakkatten? Bir mail atıp sorsak mı? (Hatırlayıp cevap verirlermiş bir de!)



Oyungezer
SAYI: 36 - 2010/ 10

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Sitesi Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Semih Sancar, semih@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar: Mert Günhan, Alp Tunga Özkul

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
F. Gülay Tezcan, gulay@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

Reklam Grup Direktörü:
Talha Okur, talha@oyungezer.com.tr

Reklam Trafikeri:
Derya Gerçek derya@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 4 Ekim 2010

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Sırasız Cümleler - 10

Zaten o andan itibaren Marie'nin anısının beni ilgilendirmemesi gerekirdi. Ölmüşse artık bana neydi bundan? Ben öldükten sonra herkesin beni unutmasını nasıl doğal buluyor idiysem, bunu da öylece doğal buluyordum. Onların benimle ilgileri kalmamıştı artık. Böyle bir şeyi düşünmenin acı olduğunu bile söyleyemezdim. Sonuç olarak insanın sonunda alışamayacağı düşünce yoktur. -Albert Camus, Yabancı

CALL OF DUTY
BLACK OPS
09.11.10

GELECEK AY

→ ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD
→ GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
→ EPIC MICKEY → KINECT
→ NFS HOT PURSUIT

Geçen sayının ayıpları!

1. Su geçirmeyen Samsung WP10 fotoğraf makinesini, suyla dolu kovanın içine sokup türlü türlü maymunluklar yaparken ithalatçısını yazmayı unutmuşuz. Su çok güzeldi, keşke gelseydiniz.

2. Posta İdaresi'nin ilk sayfasında havada duran "evet mi, hayır mı?" cümlesini, Eren'in gizli mesajlarından biri sanıyorduk. Değilmiş halbuki.

3. Söz verdiğimiz halde Aion: Assault on Balaurea ve FIFA 11'i incelememişiz. Şimdiden "önümüzdeki ay Crysis 2'yi inceleyeceğiz" diyelim, bu unutkanlıkla bahara kadar ancak inceleriz.